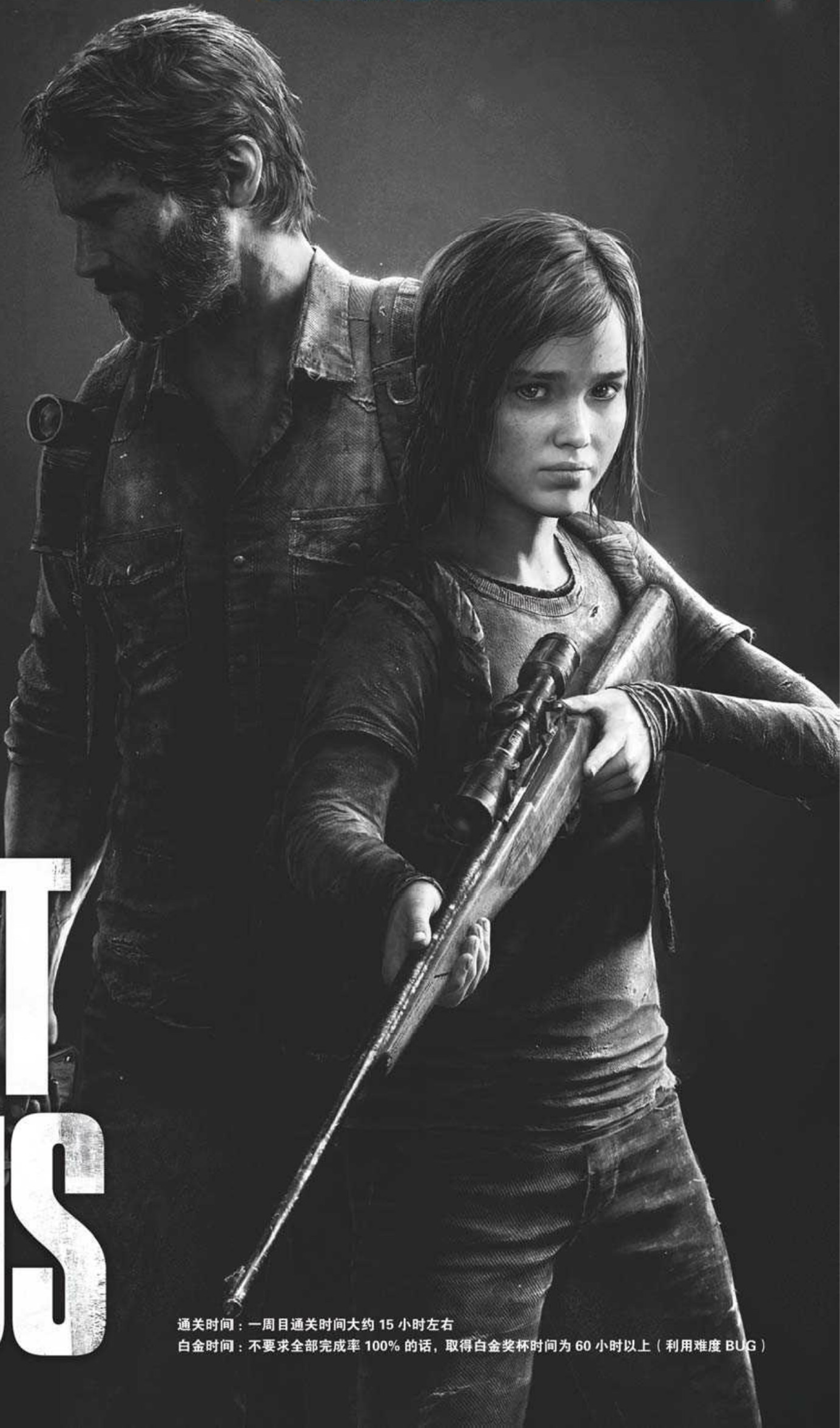
最后生还者 重制版	SCE		动作冒险
PS4	The Last of Us Remastered		中文版
	2014年7月29日	本地1人，在线2~8	对应年龄：18岁以上
	售价为338港币		

对于《最后生还者》而言，再多的溢美之词都无法形容它的优秀。这次登录 PS4 平台更是将本作变得更加完美。1080P 的高清画质配合 60 帧的稳定画面，不管你是否打过 PS3 版，这样的作品都是玩家们不应该错过的。震撼的剧情配合动人的音乐，如此伟大的作品再次以 PS4 平台为媒介大放光彩。首日销量 150 万套就是对这款难得的佳作最好的鼓励，错过之前 PS3 版的玩家这次可不能再次与本作失之交臂了啊。

文 乐小游 美编 anubis



THE LAST OF US

通关时间：一周目通关时间大约 15 小时左右
白金时间：不要求全部完成率 100% 的话，取得白金奖杯时间为 60 小时以上（利用难度 BUG）

操作指南

按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	转换视角
十字键	更换武器
×键	精确瞄准（瞄准过程中）
○键	下蹲
△键	暗杀/拾取等特殊动作
□键	近身攻击
L1键	奔跑
R1键	更换准星方向（瞄准过程中）/聆听模式
L2键	瞄准
R2键	射击
L3键	照相模式（需要在选项菜单中开启）
OPTIONS键	菜单
触摸板	显示背包

系统介绍

物品合成

本作的物品合成系统类似 RPG 游戏的道具合成，合成物品的界面简单明了。能够合成的物品一共有六种，合成所需要的素材也只有六种。其中医药包和汽油弹所需要的素材完全相同，合成其他物品的所需素材也存在重叠部分，所以在战斗过程中选择合成哪种物品也对战局的走向有着至关重要的作用。游戏过程中能够实际捡到的物品并不多，高难度下更是少之又少，所以物品的主要来源都是通过合成取得的。拿到不同的素材后会在背包内自动归类，当具备足够的素材时按住○键就能进行合成。合成的过程中游戏中的时间依然在流逝，所以尽量不要在战斗过程中进行合成。六种不同的素材中最为重要的要数刀片了，因为合成的物品中有三样都需要刀片。而像糖这样的素材用到的机会就比较少，只有合成烟雾弹的时候才会派上用场，而烟雾弹又是相对来说使用率较低的物品。合成的过程中如果被敌人的攻击打断，合成的动作就会停止，相应的合成道具并不会因此减少，如果战斗过程中实在是需要合成物品，最好也要躲到较为安全的地方再进行，合成物品所需要的素材如下表所示：

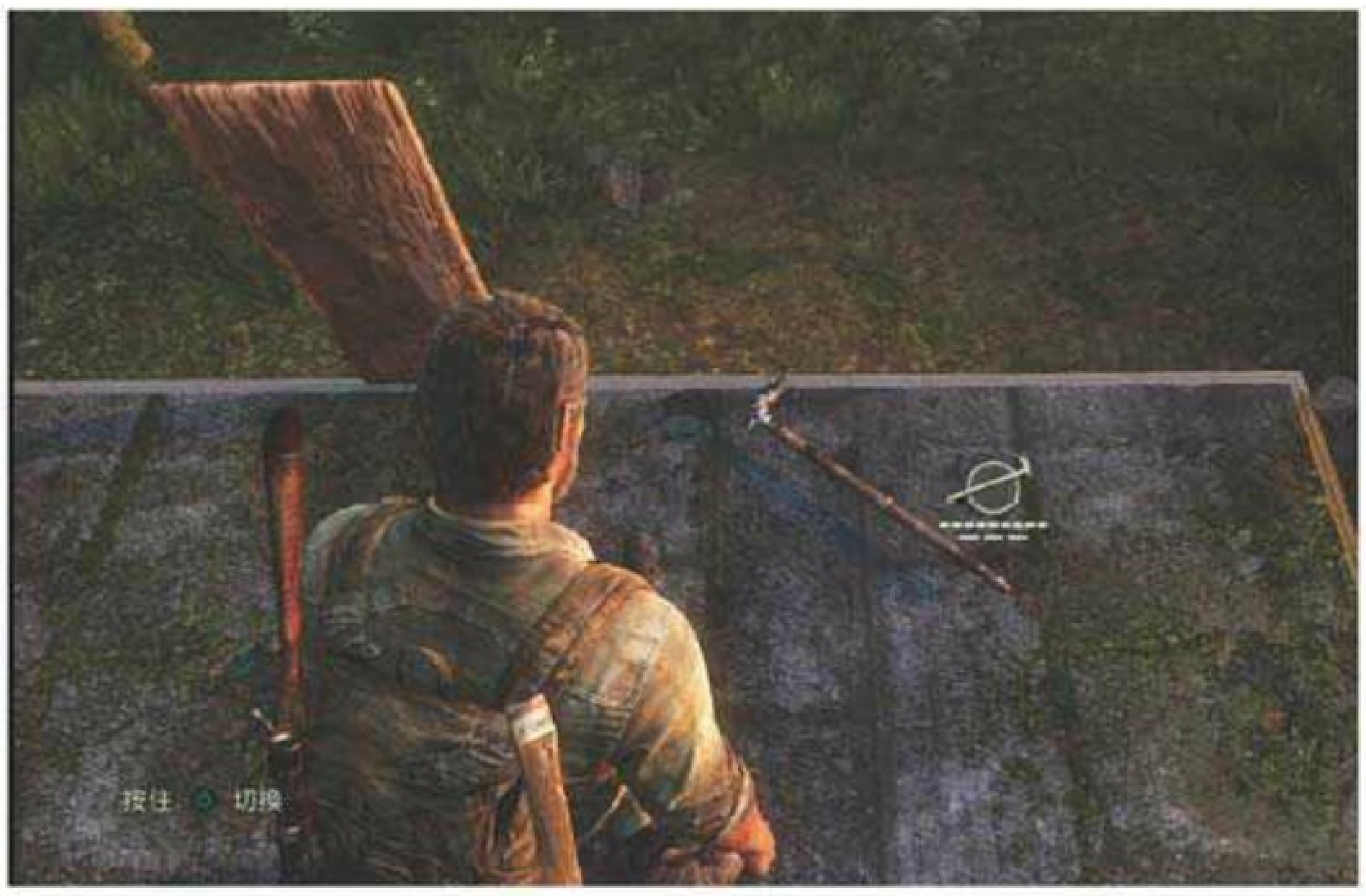
合成列表	
物品名称	所需素材
肉搏武器强化	近身武器+刀片+胶带
弹簧刀	刀片+胶带
急救箱	酒精+破布
燃烧瓶	酒精+破布
炸弹	刀片+炸药
烟雾弹	炸药+糖

物品功能分析

强化的肉搏武器

游戏进行的过程中玩家经常能捡到近身武器来帮助自己更好地应付敌人，而利用素材强化过的近身武器更是能够将大部分敌人一击必杀，非常霸道。近身武器的使用是有耐久度设定的，强化之后的耐久度与武器本身的耐久度是分开计算的，也就是说当强化的部分用完之后才会开始消耗原本的耐久度，耐久度全部用完时武器自动损坏。本作能够使用的近身武器共有五种，由于武器本身的材质不同，所以在强化之前的攻击力也不同。五种近身武器按照强弱顺序划分如下表（其中砍刀和斧子虽然使用次数不算多，但是在强化前就能达到秒杀大部分敌人的攻击力）：

近身武器名称	使用次数
木棒	4次
棒球棍	6次
铁管	9次
砍刀	3次
斧子	5次



弹簧刀

弹簧刀可以说是游戏中最为实用的道具，但是高难度下想要频繁使用也是不可能的（操作艾莉的部分和 BUG 除外）。制作弹簧刀所需要的刀片使用频率较高，所以在材料有限的情况下推荐优先合成弹簧刀，这里插一句，从目前的尝试来看，之前在 PS3 版上被玩家们津津乐道的无限弹簧刀大法还能继续使用，所以玩家们可以利用这个良性 BUG 挑战高难度。弹簧刀除了能对循声者暗杀外，还是打开游戏中密室的必备法宝。所以尽量保证身上至少携带一把弹簧刀，以备不时之需。取得增加弹簧刀使用次数的训练手册后进一步加强了弹簧刀的实用性，这本训练手册同时适用于强化后的肉搏武器，玩家可以参考下文中的收集攻略取得该手册。

急救箱

游戏中最重要的体力回复道具，使用的时候与合成过程类似，游戏中的时间不会暂停。取得强化手册后急救箱的恢复量会大幅提升，而强化乔尔之后还能加快使用时的包扎速度。在手上的制作材料有限的情况下，急救箱的使用频率不要太奢侈，在尚不能威胁到生命的情况下建议不要使用急救箱。因为游戏中还有一定几率捡到小型的医疗瓶，虽然恢复的量很小，但也足以应对突发的危机了。

燃烧瓶

非常强悍的投掷型武器，燃烧的范围很广同时附带持续灼烧的属性。即使没有一次性击中面前的全部敌人，被烧到的敌人四处逃窜时同样能对周围的敌人造成连带攻击。由于制作原材料与急救箱完全相同，所以如何取舍还要根据玩家当时所处的状况来决定。取得相应的强化手册后能够提升燃烧瓶的爆炸强度以及攻击范围，对付巨无霸这种巨型敌人效果拔群。

TIPS 绝地难度下密室内同样有补给品，但也意味着玩家要消耗一把弹簧刀换取。

炸弹

和汽油弹相比，用刀片做成的炸弹可以说优缺点都非常明显。虽然是用投掷的方式使用，但在敌人没有触碰到炸弹时是不会产生爆炸效果的，也就意味着玩家在使用的时候要瞄的更为准确才行。扔到地面上却没有爆炸的炸弹是能够回收再利用的，这也是炸弹比较明显的优点。爆炸之后的威力一次性解决三到四个敌人问题不大，不过前提是你要扔的够准。

烟雾弹

个人认为烟雾弹是使用率最低的道具，虽然可以大幅度干扰敌人的视线，但这把“双刃剑”同样会影响玩家的视线，只能利用聆听模式才能更好地观察敌人的行动，这也就带来了不必要的麻烦。生还者以上的难度更是无法使用聆听模式，烟雾弹基本就是摆设了，制作烟雾弹还会消耗炸药，所以没有特殊的“烟雾弹情结”的话尽量就别用了。

聆听技能

刚才在讲解烟雾弹的过程中提到的聆听模式是本作比较重要的一个技巧，按下 R1 使用的时候类似武侠小说中描述的听声辩位，能够在有障碍物遮挡时观察敌人的一举一动，敌人会在黑暗的背景下以白色的轮廓显示出来。聆听过程中没有任何气槽之类的限制，想看多久看多久。用维他命强化乔尔之后能够增加聆听时观察到的距离，生还者和绝地难度下玩家就只能靠自己的耳朵和眼睛来进行“人工聆听”了（笑）。

枪械武器强化

本作可使用的枪械虽然不能像 FPS 游戏那样丰富，但也是麻雀虽小五脏俱全。上到霸气十足的喷火器，下到短小精悍的 9MM 手枪，不同的武器都能在游戏中体现自身的价值。不过巧妇难为无米之炊，有了武器，但子弹稀缺的确是个难题，这也使得玩家要更加珍惜手上为数不多的弹药。射击武器要随着主线流程的发展不断获得，而且类似收集的取得方式，有些武器错过了就无法拿到。不过只要玩家不是走马观花地完成游戏基本都能找到，这些武器基本都放在收集要素的旁边，或者在一些必经之路上，当你翻箱倒柜地寻找物资时，一定会将它们收入囊中。

改造武器也是本作的一门必修课，而强化武器最重要的就是零件的收集。零件分布在游戏中的各个角落，但是数量并不充足，要十分仔细的收刮才行。其中绝大部分的密室里都藏有大量零件，不要错过。而改造武器的另一项必需品就是工具，工具的作用更像是改造的技巧，没有这些技能就无法进行武器的强化。游戏中一共分为五个工具等级，这些工具等级的箱子也是作为收集出现的，想要将所有枪械武器强化就必须将全部工具等级集齐。而改造武器只能在特定的工作台上进行，每一章都有固定的工作台。每种武器都有多项参数可以进行强化，所需要的工具等级和零件数量也不尽相同，在能够拿到的武器当中，最后在十一章可以捡到的突击步枪是无法改造的，只能作为临时武器使用。在能够强化的所有项目中，建议优先升级枪套选项，鉴于游戏呼出菜单的特殊性，玩家要在调出菜单的同时按下 × 键才能进行同类别的武器切换。可想而知，在激烈的战斗中经常会因为换枪的停滞而遭受攻击，所以扩充枪套之后的快速武器切换就显得尤为重要了。下面会详细列出升级不同武器所需要的工具等级以及零件数量，玩家可以根据这些数据合力分配自己想要升级的内容，其中单位 L 代表了所需要的工具等级，单位 P 代表强化所需要的零件数量。

9MM手枪

作为游戏最先获得的手枪，同时也是弹药补给最为常见的武器，9MM 手枪无疑的大部分玩家优先升级的首选。而在升级的项目中，能够携带的弹药数量最为重要。尤其是难度较低的情况下，经常会出现看见子弹却无法拾取的情况，套用小品里的一句话就是："人死了，钱没花了"。

级别	上弹速度	射击速度	弹药数量	弹夹/携带弹药数
0	–	–	–	6发/20发
1	15P	20P	15P	8发/22发
2	1L/20P	1L/30P	1L/20P	10发/24发
3	2L/25P	3L/40P	2L/30P	12发/26发
4	–	–	3L/40P	14发/28发

左轮手枪

威力较比 9MM 手枪要略胜一筹，不过最大的弊端就是弹夹容量却无法提升，初期的话推荐优先升级上弹和射击速度。

级别	上弹速度	射击速度	弹夹/携带弹药数
0	–	–	6发/18发
1	15P	20P	–
2	1L/20P	1L/30P	–
3	3L/30P	3L/40P	–

短枪

便携式霰弹枪，主攻近距离敌人，上弹时间较长也继承了长筒霰弹枪。由于有着攻击范围较广的优势，所以优先升级扩散能力比较靠谱，面对大量一拥而上的敌人时可以化险为夷。

级别	上弹速度	射击速度	弹药数量	后坐力	扩散	弹夹/携带弹药数
0	–	–	–	–	–	2发/6发
1	1L/15P	1L/30P	2L/20P	1L/20P	2L/20P	3发/7发
2	4L/30P	4L/40P	4L/30P	4L/30P	3L/30P	4发/8发
3	–	5L/50P	4L/40P	–	4L/40P	5发/9发
4	–	–	5L/50P	–	5L/50P	6发/10发

强力手枪

类似小型狙击手枪，威力很大且带有瞄准镜。适合远距离攻击，但是强化之前子弹过少，不推荐作为常用武器。升级的项目大多需要取得工具等级 04 以上才能进行，令实用性打了折扣。而且综合来看性能逊于猎枪等武器，所以在升级零件较少的情况下最好不要先升级该武器，升级了穿甲后使得强力手枪在面对穿着防弹衣的敌人时具备比较大的优势。

级别	上弹速度	射击速度	弹药数量	穿甲	弹夹/携带弹药数
0	–	–	–	–	1发/7发
1	1L/15P	4L/20P	4L/30P	4L/75P	2发/8发
2	5L/25P	4L/30P	5L/50P	5L/75P	3发/9发
3	–	5L/50P	–	–	–

TIPS 暗杀敌人的判定距离较远，不用等到快触碰敌人时再按△键。

猎枪

在博物馆的一具尸体上可以捡到，和狙击枪类似，对付巨无霸这类强力敌人能够发挥比较大的作用，子弹不足的情况下建议不要轻易使用这把武器。瞄准镜功能是猎枪最不需要升级的项目，建议放到最后再改造。

级别	上弹速度	弹药数量	瞄准镜	穿甲	威力	弹夹/携带弹药数
0	–	–	–	–	–	1发/6发
1	1L/15P	1L/20P	1L/25P	3L/75P	4L/60P	2发/7发
2	3L/30P	4L/40P	4L/35P	5L/75P	–	3发/8发

霰弹枪

虽然初期的单发威力远不如猎枪，但由于巨大的准星，在对付近距离的敌人时很容易将其爆头。同时霰弹枪的弹夹容量也比较客观，升级射程之后更是令霰弹枪如虎添翼。

级别	上弹速度	射击速度	弹药数量	后坐力	射程	弹夹/携带弹药数
0	–	–	–	–	–	4发/12发
1	1L/20P	2L/15P	2L/15P	1L/20P	3L/30P	5发/13发
2	2L/30P	3L/40P	3L/30P	2L/40P	5L/50P	6发/14发
3	4L/40P	4L/50P	4L/40P	–	–	7发/15发
4	–	–	5L/50P	–	–	8发/16发

弓箭

弓箭属于静音武器，能够进行暗杀攻击。尸体上的部分弓箭还能够回收，属于比较好用的远程武器。弊端是对射击的准度要求比较高，建议优先升级射程。

级别	上弹速度	射程	拉弓速度	弓箭桶/携带弓箭数
0	–	–	–	1支/7支
1	3L/30P	1L/20P	1L/20P	–
2	–	4L/30P	2L/30P	–
3	–	5L/50P	4L/50P	–

喷火器

在第八章的厂房内获得的超强武器，可以看作移动的燃烧瓶。对付大量敌人时效果显著，缺点是弹药消耗速度很快，经常是不经意间就将燃料用完了。所以在喷火烧敌人的时候不要一直按住射击键，利用“点射”的方式能够最大程度利用喷火器的优势。该武器可升级的项目很少，建议在游戏中前期留出一部分零件给喷火器，全部升满后对付接下来的敌人能省些力气。

级别	上弹速度	射程	威力	弹夹/携带弹药数
0	–	–	–	50发/200发
1	1L/20P	4L/40P	5L/60P	–
2	4L/40P	–	–	–

强化乔尔

说完了道具的合成与武器的强化，不得不提的就是我们的主人公乔尔自身的强化。毕竟身体是革命的本钱嘛，想要在众多的敌人中突出重围，没有强健的体魄怎么行呢。强化乔尔要通过收集的维他命来进行，比起少的可怜的武器升级零件，游戏中维他命的数量要多不少，不过想在一周目生满也是不可能的，即使在补给最为充足的简单难度下也行不通。升级的顺序并不固定，如果玩家是由简到难地进行游戏多周目的话，按顺序升级即可，不过在生还者以上的难度下还是建议优先升级弹簧刀大师以及武器摇晃度这些技能，毕竟高难度下聆听距离和最大体力这些要素都可以忽略不计了。下面给出升级不同能力所需要的维他命数量供玩家参考：

升级项目	LV1	LV2	LV3
最大体力	50	100	–
聆听模式距离	20	30	50
制作速度	25	30	50
治疗速度	30	40	50
武器摇晃度	50	100	–
弹簧刀大师	75	100	–

环境利用

游戏中大部分时间玩家都要利用掩体躲避敌人的视线，碍于弹药的限制，想要爽快地与敌人火拼显然不是本作的宗旨。除了基本的身后暗杀技巧外，游戏还提供了两种环境道具供玩家使用——酒瓶和板砖。酒瓶的最大作用是声东击西，吸引敌人向远离自己的方向前进，尤其适合与循声者交手时使用。板砖也能达到同样的功能，但是效果不如酒瓶明显。板砖更像是肉搏的武器，当手头没有较好的近身武器时掏出板砖也是不错的选择。

解谜内容

本作的解谜部分占了较大的比重，但是内容上的变化并不大，也没有什么难度可言，解谜大致分为下面几种类型：

搭建木板桥和梯子

木板是较早接触的解谜道具，用来搭建物体间缝隙的桥梁，游戏后期还能用断裂的梯子充当木板使用。有时要重复利用同一块木板才能完成解谜，木板或梯子可以贴靠在墙壁上，之后爬到高处便能拿起，这也是将“桥梁”移动到高处的重要方式。梯子和木板一般都放置在需要解谜位置的附近，很容易找到。

垫脚物和发电机

游戏中经常要推动某些物品来帮助乔尔上到高处，最常见的就是垃圾箱，更有像钢琴这种文艺范的垫脚物。需要攀爬的位置游戏中基本都会出现贴心的提示，不用担心被卡关。发电机也是经常会遇到的工具，连续拉动三次就能启动，由于拉动的过程中声音巨大，所以会将附近的敌人吸引过来。

木筏和潜水

每次遇到通过水面的场景时，都要用简陋的木板作为筏子将艾莉运到另一侧。这种解谜的方式出现频率非常高，以至于游戏后期艾莉自己都开始吐槽了。而乔尔则经常要通过潜水寻找前进的途径，游戏中氧气槽的设定比较合理，基本上每次遇到需要强制潜水的地方，只要玩家不在水下流连忘返，一圈氧气槽就足够了。

末日下的敌人们

本作的敌人分类不多，基本上前几章就能全部见到。而游戏中并没有明显的强力BOSS，初期遇到的大型敌人巨无霸到中后期也就算

TIPS 从遭遇点重新开始游戏后敌人的移动路线有所不同。

是个强力杂兵。不过就算只有普通的杂兵，对装备匮乏的我们来说也是极大的挑战。高难度下遭遇感染者的袭击基本上就离死不远了，所以对付不同的敌人一定要制定好相应的策略，才能知己知彼百战不殆。

跑者

最先认识的敌人，作为攻击力最弱的感染者，它们的感知非常灵敏，想要从这种敌人身旁溜过比较困难。快速的移动能力也让他们有了跑者的名字，所以尽量避免被它们夹击，被发现之后立刻跑向周围视野较为宽阔的场景，等他们跑过来逐一解决。而且跑者向你冲过来时都会挺着大脑袋，这也是将其爆头的最好时机。游戏中经常能看到站着一动不动思考人生的感染者，这不仅限于跑者，遇到他们之后绕着避开即可。

循声者

由于循声者没有视觉，只能通过听声辩位的技能来确定我们的位置。而且它们移动时身体会出现不规则的扭曲，所以在瞄准的时候一定要沉住气，不要被它躲过去。被循声者发现后尽量别追求爆头，就算玩家的枪法了得也难保失误。如果取得了霰弹枪类武器，那么对付循声者还是非常有效的。弹簧刀是暗杀循声者的有利武器，不过刺杀的声音会被周围的循声者发现，所以最好将单只的敌人吸引到偏僻的角落里再暗杀，配合砖块的击打再用弹簧刀能够将危险系数降到最低。

巨无霸

游戏中体型最大的敌人，身上厚实的菌类是它们感染多年的证据。所以对付它们势必要消耗较多弹药，和它们对攻时一定要保持较远的距离，被抓到必死无疑。巨无霸会投掷孢子手榴弹，炸开之后身体周围会出现大量孢子病毒，如果不及时躲避会持续掉血。这时如果手上有汽油弹的话不要客气，赏它一枚后再补上几发子弹，狙击型武器对巨无霸的杀伤力很高，与它们远距离作战非常合适。

人类敌人

虽然到处充斥着感染者，但实际上人类才是我们最大的敌人。绝地难度通关时几处死亡率较高的位置都是要面对人类敌人的。虽然他们的攻击力较低，速度也不快，但是每次出现都是成群结队，而且高智商也让他们能够进行包夹或者隐藏等技巧性战术。他们手里的武器种类也不亚于乔尔，所以对付人类时智取是非常必要的，先利用掩体观察他们的移动路线，然后找机会再行动，高难度下有些简单能够暗杀的敌人不要放过，能够为弹药稀少的背包进行补给。

照相模式

虽然本作除了大幅加强的画质外，并没有太多令人惊喜的改变。但拍照模式的加入无疑大大丰富了本作的趣味性，在紧张的游戏过程中时而停下脚步，对着远处的天空，记录下美不胜收的画面，还有什么比这更惬意的呢。借助于顽皮狗强大的美工设计，游戏中令人流连忘返场景比比皆是，PS 功能也非常丰富，甚至可以调节图片的景深程度。玩家们还在等什么，快快拿起手柄记录下每一个精彩的瞬间吧。

关于 BUG

早在 PS3 版就有不少玩家利用本作的良性 BUG 进行白金，从现在的测试来看，难度部分的 BUG 依然可用，无限弹簧刀大法之前在写杂志的攻略时并没有成功，但之后经过反复测试发现也能使用。前者的保留足以令玩家们松口气，毕竟常规的打法开启绝地 + 时，继承下来的东西少得可怜，利用此 BUG 能少走很多冤枉路。当然喜欢挑战自我的玩家依然可以选择王道打法，下文的攻略应该会对你有所帮助。弹簧刀大法虽然霸道，不过实际上掌握了绝地难度的打法后，弹簧刀除了开启密室时几乎排不上用场。这里再次强调下两个 BUG 的开启方法：

难度 BUG

1. 一周目任意难度通关，推荐选择简单难度。

2. 在主菜单中选择开始新游戏 +，难度任意。

3. 将游戏进行到第二章，然后马上保存游戏并退回主菜单。

4. 选择章节后重新进行第一章，难度选择绝地，之后全程都以绝地难度进行，当剧情进行到可以使用装备时，你就会发现一周目通关的升级要素全部保留下来，通关后即可完成绝地和绝地 +。

无限弹簧刀大法

实际上无限弹簧刀大法增加的并不是弹簧刀而是相应合成素材的数量，高难度下素材较少时对付循声者比较有效。具体的使用方法如下：

1. 首先找到一种近战武器，例如木棒、球棍或者铁管等，然后对这些武器进行强化。

2. 使用强化过的武器攻击敌人，用个一两次即可。

3. 再次找到其他近战武器，替换掉手上强化过的武器。这时强化过的武器会掉落在身旁，再次将强化武器捡起来。

4. 经过一次替换后你会发现背包内多了一套刀片和胶布，也就是合成弹簧刀的素材。

5. 反复利用步骤 3 之后的方法素材就会持续增加，也就出现所谓的无限弹簧刀了。

TIPS 绝地难度下，想知道自己剩余子弹数量的时候，调出切换武器的菜单查看即可。

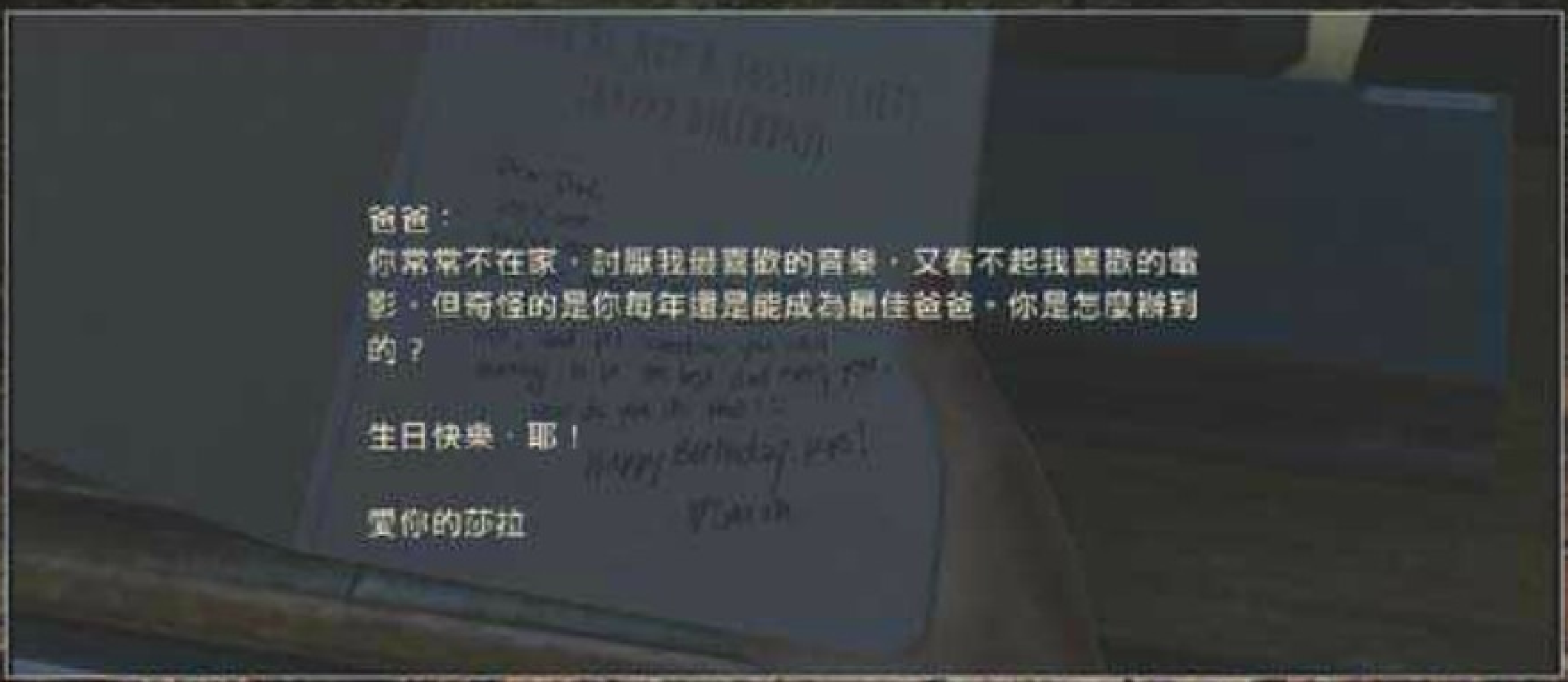
绝地难度全收集流程攻略（无剧透）

打过之前PS3版难度DLC的玩家应该对绝地模式较为了解，这个变态到让人想摔手柄的难度才真正能让玩家感受什么叫做“最后生还者”。在这里随便一个杂兵都能分分钟教你做人，没有聆听模式，没有菜单UI提示，意味着战斗时玩家只能凭感觉行动。敌人的AI也比其他难度高了很多，不要妄想从敌人身边潜行通过（部分敌人除外），要知道除了跑者和人类敌人外，其他杂兵均能将你秒杀，所以能否看到血量意义并不大。加上超长的检查点设置，一旦犯错就不得不忍痛重来。所以玩家要做的就是耐心记住敌人的走位（部分敌人行动路线并不惟一，尤其是在死亡后重新读取时往往会改变），抛开侥幸的心理，按部就班地前进，做好多次死亡的准备，那么胜利就近在咫尺了，不过完成绝地模式和取得白金奖杯无关，取得的奖杯是额外计算的。接下来的攻略重点讲解战斗部分打法，希望能够帮助读者们少牺牲几次（笑）。由于弹药补给稀少，所以一些固定的战斗尽量不要用逃跑的方式解决，敌人死后有可能掉落子弹，攻略中会标注能够逃跑的战斗的具体打法（这些技巧都是经历多次试验后得到的，在尽可能减少与敌人交战的同时又确保能拿到足够的弹药）。

家乡
CHAPTER 1

绝地流程

剧情过后，莎拉接到了汤米叔叔打来的电话，之后会下床找她最爱的爸爸。床对面的桌子上有本莎拉写给爸爸的留言簿。推开房门来到二楼走廊，打开对面的浴室可以进行简单互动。进入走廊尽头房间内，电视里播放的画面让莎拉心神不宁。操控莎拉下楼，拿起厨房桌子上响着铃声的手机。之后要跟随乔尔和汤米叔叔逃离这座城市。开车部分不需要玩家手动操作，拐进小路后首次遇到感染者的攻击，进入酒吧会与汤米分开，然后抓紧时间向前跑，高难度下身后的敌人可不是吃素的，直到遇见士兵后才算安全。



收集要素

本章没有实际的收集内容，莎拉和场景内物品互动的情节也是为了渲染游戏气氛，并非强制性触发的。

隔离区
CHAPTER 2

绝地流程

时光荏苒，当年身强力壮的乔尔已经变成了满脸皱纹的大叔了。剧情过后玩家要跟着泰丝前进，路上的士兵虽然不会对你主动攻击，但反复挑衅他们也不会有好下场。爆炸之后根据按键提示迅速转身向后方跑去，进入楼房后用泰丝给的医药包治疗。来到走廊尽头的房间，对话之后将墙边的电视柜推开进入地下室。拿起背包后玩家可以查看自己的装备，里面暂时没有什么好东西，按下R3能够开启手电筒。来到地面后拿起车子旁边的梯子爬上二楼，前进一段时间后遇到感染者，暗杀面前背对玩家的敌人后缓慢向前移动，否则会将敌人吸引过来，无视右手边两个吃的正欢的敌人。上楼后从木板位置跳到屋外，这里有可能遭遇数名敌人（和之前在一楼的行动有关），协助泰丝将身后的敌人解决掉，不要浪费子弹，近身肉搏即可，注意抓准挥拳的时机，最好是等敌人与泰丝进行纠缠时再出手，能有效避免被敌人打到。进入破旧的大楼下方缺口，从左前方的高台跳下去，拿起场景中央的木板，将木板拿到泰丝旁边后从左侧的洞口爬回去继续前进。

隔离区前半部分没有敌人，跟着泰丝一路前进，与铁门旁的老黑对话后往里走会遭遇强制战斗，对方仅有两名人类，而且只会躲在正前方的障碍物后面，建议从左侧绕过去近身解决。担心被打到的玩家可以先用手枪远距离将其中一名爆头，敌人惊慌逃窜时泰丝就能将另一个解决。从铁丝网的破损处跳下，等泰丝弄死左边的敌人后快速暗杀掉前方的敌人。屋子里的两人对话结束后从两人背对着的房门进入，暗杀左侧的敌人后拿起钥匙。开门后再次遇到三名敌人，等窗边的两人对话完毕后暗杀掉门口背对玩家的敌人。捡起身旁的酒瓶子，等远处的敌人在厂房内站定后前往暗杀。注意这里不要直接站在明处杀人，从背后勒住后一边按□键一边将敌人拖到障碍物后面，避免被二楼的两名敌人看到。然后回头从门外左边的梯子来到二楼，干掉左侧门边的敌人。接着用酒瓶子将站在一起的两名敌人分散开，或者等一段时间两人会分别行动，躲在暗处逐一击破。工厂二楼角落房间的桌子上能够拿到医药包。

打开一楼的卷帘门继续前进，来到码头后要面对众多敌人，建议玩家等面前的黑人移动到右边蓝色箱子前面停住后再从右侧行动。依次干掉场景最右边的两个敌人后，建议躲在黄色的小车后面观察远处的敌人，等其中一名敌人移动到场景中央后将其解决。然后回到一开始进入码头的场景，前往左边蓝色集装箱处，沿着左边墙壁移动，靠近垃圾箱位置有一名单独的敌人，解决后进入仓库，干掉破船左侧的敌人，注意这里最好从敌人右手边进行暗杀，否则很容易被正前方藏在箱子后面的敌人发现。码头的掩体众多，所以并没有固定的暗杀路线，原则就是干掉一个后全方位移动视角，观察有没有离得较近的敌人后再暗杀下一个目标，追逐战部分没有难度，跟着跑就行了，即使走错方向泰丝也会提醒乔尔正确的路线。

TIPS 抓住敌人后可以短暂移动躲避其他敌人的视线。

接下来要跟着马琳逃离隔离区，拉开蓝色的铁门来到另一侧。看见远处的士兵后从左侧楼梯上去，等到马琳的指示后从左边进去暗杀门口的敌人，走到房子的尽头后从右侧窗户翻出去，解决面前的敌人。此时前方还有三名敌人，待最远处的士兵下楼后面前的两名敌人正好都是背对玩家的。解决后藏在楼梯扶手位置等敌人过来送死即可。接下来不会有敌人出现，打开房门后本章结束。

收集要素

【对话 01】本章一开始，乔尔会跟着泰丝前进。经过几名拿枪的士兵后来到路口位置，右手边的路灯附近有两个站着谈话的人，走进他们触发对话。

【对话 02】找到背包之后离开地下室，泰丝会先跑到门口回头等你，走过去和她对话。

【火萤垂饰 01】架起车辆旁边的梯子后，泰丝会跑去左侧的楼梯附近，先不要过去，直走进入正前方的房间，左手边的桌子上。

【遗留物 01】暗杀感染者后，从两名正在“进食”的感染者左侧上楼，看见光亮处的木板时从左边墙壁进去里面的房间，左侧角落里窗前的桌子上。

【火萤垂饰 02】乔尔从断了的楼梯跳下后会说：“先确认有没有士兵”。前进几步跨过障碍物，蹲着离开胡同后左手边有个一棵大树，挂在树上闪着亮光的就是，用枪打掉即可。

【遗留物 02】来到隔离区之后要走过破旧的卡车，离开挡路的人后下车直走。正前方的铁门外站着两个人（远处），向他们走过去，快接近时左手边柜子旁的地上。

【遗留物 03】捡到上个遗留物后继续向前走，铁门左侧墙壁上有张闪光的海报，走过去撕下来即可。

【遗留物 04】从铁网的缺口处跳下来后暗杀右边的敌人，这时屋子里还有另外两名敌人，将两人解决后掉落的钥匙就是遗留物。

【遗留物 05】到达码头区域要面对大量敌人，起始位置右边栏杆处的蓝色铁箱旁边。

【遗留物 06】拿到上个遗留物后进入面前的仓库，右前方角落还有个蓝色的箱子，箱子的右边可以找到。

【火萤垂饰 03】和艾莉组队之后，左边不远处靠墙躺着的尸体旁边。

外围
CHAPTER 3

绝地流程

与艾莉组队后下楼，从墙边的楼梯绕到大楼另一侧（楼梯在蓝色纸箱右侧），高处的逃生梯需要利用卷帘门内的垃圾箱爬上去。入夜后跟随泰丝前进，拉动发电机后利用升降梯来到房子外面。遭遇大量敌人时不要轻举妄动，跟随泰丝的信号前进，不要被探照灯照到，移动过程中最好看准时机小跑前进。左侧的低凹处沿着右边墙壁走能够躲开探照灯光。士兵站在高处用手电照射的地方要先等他们谈话结束，然后从其正下方的视觉盲点沿右侧墙壁走过，遇到第一面墙后从左侧的水泥管道绕到另一侧，再从前方的水泥管道绕回去，最后看准时机从正前方的缺口处跳下离开。

爬到上层后快速躲进右侧木板后面，士兵会用手电从远处照射，等他们离开后再前进。进入铁门另一边后快速向右侧破旧的房屋位置奔跑，手上最好留有酒瓶或者板砖，没有的话在破屋桌子右侧也能捡到，然后快速扔向墙壁左侧的人群中间，注意扔的过程不要被发现，等所有人注意力都被吸引过去后快速从房屋右侧一路向前。移动时动作不要太嚣张，注意观察左侧是否会被敌人发现，多利用身旁的掩体躲避，从破损的墙壁翻过去即可轻松逃离，穿过下水道的道路没什么难点，靠右上角有间屋子能够找到些补给品。

看见倾斜的大楼后直走爬上公路，来到大楼旁边从开着的房门进去，打开被循声者粘住的门后从房间右边的缺口钻过去，右边柜子上有升级道具。遇见第一个循声者后从左侧绕到对面，利用箱子来到另一侧，地上有很多可以转移其注意

力的道具。拿到左轮手枪后终于要面对一场硬仗了，这里除了跑者外还有循声者，比较棘手。先将最右侧落单的跑者干掉，然后转身回到走廊向前缓慢移动几步，在黑暗处等待左前方房间内的跑者出来，当其背对着玩家“跳舞”时悄悄暗杀掉。这时右边的房间内还剩两名跑者和一名循声者，在杀死第二名跑者的左侧墙壁处守株待兔，带着头盔的跑者过来后等他走向右侧完全背对玩家时再暗杀。无视中间的循声者，从桌子左侧绕过去将角落最后一个跑者干掉，等他在右边角落里绕圈时下手为妙。这里还能捡到木棍，最后的循声者玩家可以选择用弹簧刀暗杀或者找准时机先用板砖打晕，然后直接乱棍打死，还能节省一把弹簧刀，爬上二层后向左拉动推车打开房门，连续从高处跳下后沿着墙壁进入下一处场景。

捡起燃烧瓶后从右侧的缺口进入大厅（尽量不要使用，留到下一章），下个场景左侧柜子里能找到弹簧刀。这里虽然有众多的循声者，但它们压根就不会搭理你，当然前提是你别去招惹人家。等第一个循声者向左走后从正前方的缺口翻过去，一直向前走，循声者从左边的门走出去后从前面的椅子翻出去，左边有个一直在哭的感染者，不用理会。从右边来到自动贩卖机附近后爬过左面的窗户，先用道具将面前的循声者引到房间中央，然后站在将要逃离的位置再向远处扔一个板砖，直到它离我们远了后爬梯子走人。

出来后要去左侧房子里拿垫脚的箱子，房间里三个敌人全部可以暗杀解决，按从左到右的顺序干掉即可。躲避敌人的追击后进入工厂，左侧的工作台可以强化武器装备。来到博物馆与同伴们分开后需要独自面对大量敌人，先从右边绕到刚才同伴进入的房间，捡起桌上的酒瓶，然后躲在门口处，用瓶子将走廊尽头的循声者引到这个房间里。注意吸引它时不要离得太远，否则循声者无法察觉，等它进入房间后直接打开走廊尽头的大门离开即可。上楼后先勒死不停撞门的老兄，救完艾莉后快速跑回泰丝杀死跑者的房间，躲在右侧的墙角位置等待敌人一个个进来送死，大部分都能近身磨死，不得以时再使用武器，避免浪费子弹。

和艾莉一起来到二楼，通过右侧房间的木板跳到对面，门边能拿到新武器。看见正前方出现的两名敌人后悄悄进入左侧房间，藏在桌子后面（靠近墙壁的一侧），等进来的敌人背对着玩家时上去勒死。左侧的门口会有戴头盔的敌人进来巡视，躲在左边墙壁后方等他探头的一瞬间将其干掉。从小门出去观察敌人动向，这时大厅位置还有两名敌人，一个会在大厅转圈，另一个站在白色箱子后面一动不动。回到杀死第一名敌人的位置躲着，等遛弯的敌人从大门口经过后从背后勒死，注意不要被远处的敌人看到，可以借助一旁的柱子遮挡其视线。剩下最后一名敌人时他便开始行动了，用瓶子吸引其注意力后解决掉，然后立刻从光亮处下楼。这里也可以选择直接逃脱，从最左侧绕大圈能直接来到楼梯口，左上角房间桌子上有升级道具，最后将门口的敌人引开后快速下楼即可。

最下层敌人移动路线比较固定，常规打法是先去最左边的房间，躲在在白色的箱子后面，等敌人靠近后将其勒死。转身后继续躲在这间屋子左侧角落里，等敌人过来检查后干掉一个，沙发附近还有一名蓝衣服的敌人，等他绕圈时解决掉。再回到最左边的房间，注意进去前先用右摇杆观察里面是否有敌人，有的话就躲在房间门口等待时机暗杀，全部解决后继续前进。或者一来到下层就快速从左侧过道跑到第二个白箱子后面躲着，等三名敌人全部从左侧的门出来后找准时机直接进入里面的房间，能够避开大部分敌人，门口处还有两名戴头盔的敌人，等他俩都背对大门时从左侧逃出，动静不要太大。进入地铁后再次遇到两名敌人，从左边绕到身后可以逐一解决，或者在左侧尽头位置等他俩全部走远后直接逃跑，利用木板和梯子离开地铁站后本章结束。

收集要素

【遗留物07】夜晚与泰丝见面后，立刻转身回到后面的房间，在亮着的煤油灯旁边。

【对话03】拿到遗留物后去窗边和泰丝谈话。

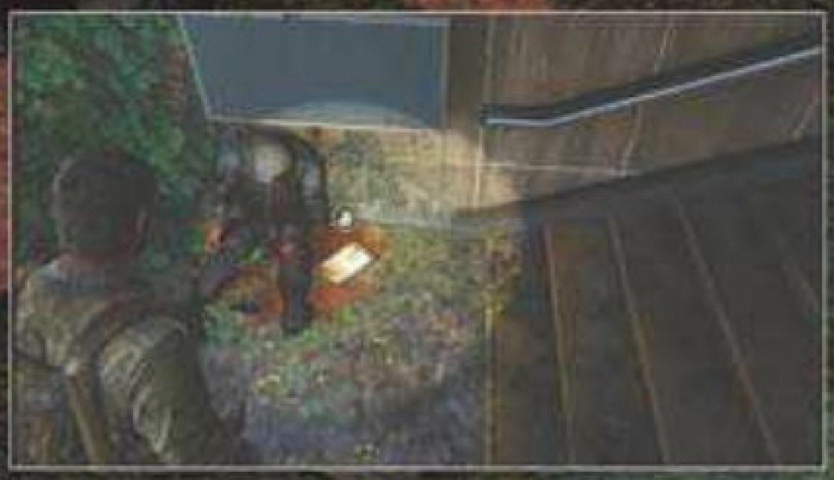
【遗留物08】拉动发电机后利用升降梯来到下层，不要走出房间，打开手电筒去右边墙角位置，墙壁边缘的地面上。

【遗留物09】看到倾斜的大楼后从右侧爬上公路，这里能看到警察设立的两个白色路障。正前方半空中有个红绿灯，右手边红绿灯的铁杆下面。

【火萤垂饰04】艾莉和泰丝站在墙壁边缘后从右侧的缺口钻出去，继续往右走会看到大片绿色的草地。一直走到场景的尽头，垂饰挂在左边的树上（不要进入大楼）。

【对话04】从敞开的小门进入倾斜的大楼，看见躺在地上的尸体后会出现对话提示。

【遗留物10】完成对话后从右手边的楼梯上去，转角处的尸体旁边。



【密室01】遭遇循声者的强制攻击后，队友们会进入右边的房间找补给品。跟着进去后左转，进入面前的门后再次看到蓝色的门，里面就是密室。

【遗留物11】拿到火萤留下来的燃烧瓶后，向右前方走能够看到被彻底堵死的楼梯，中间位置右手边的尸体旁边。

【遗留物12】蹲着进入昏暗的场景，这里会出现大量循声者。前进几步左边有名趴在地上吃东西的感染者，进入它身旁的杂货铺，打开右侧柜台里面的抽屉可以看到。

【遗留物13】干掉三名感染者后利用垫脚的物体爬上卡车，跳下来后立刻向后转身进入卡车车厢，左边尽头的地面上。

【火萤垂饰 05】离开强化武器的工作台，继续往前走要从断裂的地板爬上去，沿着左侧墙壁边缘走，尽头的柜子里。

【密室 02】石头的掉落令乔尔与艾莉和泰丝暂时分开，转身从左边的道路出去，接着左转，进入正前方敞开的门后左侧有个类似厨房的房间。这里就是刚才泰丝与艾莉进来的地方，右手边关着的房间就是密室。

【对话 05】解救艾莉之后要面对大量感染者，全部解决后泰丝和艾莉会到窗边站着，走过去先和泰丝对话。

【对话 06】泰丝翻窗出去后再跟艾莉对话。

【遗留物 14】经历了走木板的剧情后跟随两人下楼，最下方楼梯的右侧角落有个尸体，在尸体的旁边。

【火萤垂饰 06】来到一片绿色水面的场景后，走过黄色的出租车后去左前方的凉亭里，靠前一点的水中。

【遗留物 15】潜水穿过挡路的列车后，艾莉会出现在左边的平台，爬上去后看到艾莉在尸体旁找到手电筒，就在这个尸体的左边。

【火萤垂饰 07】拿到上个遗留物后从尸体左侧的通道跳入水中，潜水之后往里游。看见屋子后游进去，左侧的货架上，注意拿到后快点回去，不然会因为氧气不足掉血。

比尔的小镇
CHAPTER 4

绝地流程

穿过林荫小路后来到紧闭的铁门附近，跳过树干后来到道路尽头，利用木板从左侧房顶进入围栏（这里有一个升级铁棍不要错过），从高处跳下后前面的木屋里会看到循声者，直接从左侧锁住的铁门出去。右侧的大路附近能够拿到一些收集，不要错过。往里走会看见被炸死的循声者，扶起车旁的梯子后爬上去，沙发后面可以拿到弓箭。两人走过木板后回身将木板拿起放置在墙边，爬上梯子后再将木板搬到两栋建筑物中间，直接从站在通风口旁的循声者身边走过即可。引爆两个比尔的陷阱后进入右边的屋子，这里需要倒立着迎击敌人。谨记三个原则：1. 就近原则，哪个敌人先跑进来就射击哪个，尤其注意从右侧进来的敌人。2. 上弹原则，击倒敌人后趁他们距离较远时更换子弹。3. 勿放空枪，普通的敌人都是两枪一个，所以没有必要追求爆头，很容易没打中反而得不偿失。击毙最后出现的循声者后会被吊到高处，保护艾莉的部分没有难度，看准了再开枪。比尔出现后不要浪费子弹，跟着他跑就行，在厨房位置会遇到循声者，也交给比尔解决，快速穿过车辆进门后触发剧情。

进入教堂前会遇到一大批敌人，快速躲到左侧蓝色箱子后面，让比尔打头阵。等到所有敌人都被吸引到身旁后快速翻过箱子，回身扔掉上一章拿到的燃烧瓶（绝地难度下很难有材料再做一个），有漏网之鱼的话就用本章一开始拿到的升级铁棍解决。进入地下室后能够拿到霰弹枪和钉子手雷，对之后的战斗帮助不小。离开教堂来到充满循声者的墓地，由于场景较大且光线充足，沿着墙壁移动就能有效躲避敌人，不耐烦的话可以多利用酒瓶为自己拓宽道路。开门后正面有两个跑者，直接从左侧道路过去勒死落单的敌人，然后沿着木板一路来到左前方带有狗洞的房门处，右侧的敌人全部可以跳过。接下来的几个循声者只会站着不懂，从正门进去后绕一圈就能爬上车子，楼上和其他房间不用搜刮了，反正也没有什么好东西。带游泳池的大房子里没有敌人，可以安心找点补给。

来到下个场景后一直向右走，躲在绿色的树干后面，等穿紫色衣服的感染者背对我们的时候过去将其勒死，然后从右侧绕大圈前进，左前方还有一名女性感染者，绕过巴士可以暗杀。不远处有两名敌人，可以通过酒瓶将两人分开后暗杀。这里就算被发现也没有关系，快速跑到场景最左边的墙壁处，利用白色的出租车爬到车顶。此时剩余敌人不多，加上敌人只有一条路线能攻击到玩家，所以在车顶不断用近身攻击就能将敌人全部磨死，同伴不小心被抓住的话就用枪支远距离攻击，全部消灭后进入学校，从小窗户爬进去时必须是乔尔大叔最后进去，所以最好躲在箱子左侧，等艾莉一进去后立刻翻上去，能够避免被敌人打到。

进来后马上蹲下，因为正前方会出现循声者，快速跑到左前方的掩体后躲起来。等面前的跑者走向左边时将其勒死，然后悄悄移动到开门处右边的墙角位置，等里面的循声者出来后躲进屋子里左手边的桌子后面，门里进入的两名跑者都走到房间的右侧后，从桌子左边向前移动，能够避开循声者和一名跑者。等另一名跑者背对门口时快速将其暗杀。左前方走廊尽头的三名跑者尽量用肉搏搞定，按照这种行进路线最少能够跳过两名循声者的攻击，还能节省弹药应付之后的小型 BOSS 战。进去前先尽可能合成手里的素材，然后将武器切换成狙击步枪或者霰弹枪。之前攒的弹药终于派上了用场，按照上述打法手里现在应该有两个左右的钉子手雷，不用客气，全部送给对面的大家伙

吧。对付从窗户跳下来的跑者时快速换成手枪解决一个，之后所有的敌人都要趁着 BOSS 离得较远时肉搏解决，基本打法就是利用跑者和巨无霸的速度差距将两者分开，然后利用场地的宽度绕着打。高难度下敌人的孢子攻击威力惊人，看到它做出扔东西的起始动作后快速向两旁躲避。只剩 BOSS 一人时用强力武器回敬，四到五发狙击子弹就能结束它的生命，临走时别忘了从巨无霸身上回收点子弹。之后会再次出现三名跑者，谨记不要浪费弹药，就跟他们绕圈打，地上的板砖可以多加利用，爬梯子时先将正前方的敌人打远点，否则会打扰乔尔爬梯子的过程。

剧情之后回身将房子里的补给全部拿走，车头左前方角落还有几颗霰弹枪弹药。推车前先将武器换成霰弹枪，推车的过程中不断会有多个跑者加一名循声者的组合过来捣乱，这里的打法是先用霰弹枪解决一到两名跑者，然后肉搏解决剩余的，留下循声者交给乔尔搞定，不断将循声者引到乔尔身边即可（卖队友啊）。注意战斗过程中不要离车子太远，否则艾莉会遭到攻击，一共要面对三波敌人，车辆启动后快速上车，本章结束。

收集要素

【遗留物 16】看见小木屋内的循声者后，去他它正对面的建筑物内，进入二楼最里面的房间，靠近墙边的桌子旁。

【密室 03】来到锁着的铁门处，这里要将艾莉托起来翻过去。先别出去，左边的房间就是。

【对话 07】艾莉翻过去打开门后，正对面有家开着门的披萨店。进去后右转能看到一台街机，站在机器旁边等艾莉过来触发对话。

【火萤垂饰 08】从披萨店出来后向左跑，能看见一辆横在道路中央的卡车，利用旁边的车辆爬上车顶，垂饰在靠近车头的位置。

【遗留物 17】从车头位置跳下来，对面有家名为“MARQUIS”的音像店，进去后翻过柜台，在下一间屋子的柜子上。

【遗留物 18】从音像店出现后左转走到道路尽头，遗留物就挂在地面的铁丝网上。

【密室 04】拿起铁丝上的遗留物后进入右侧音像店旁边的胡同，这里能看见一只撞上陷阱挂掉的苦逼循声者。穿过胡同后右转，右手边楼梯上的门。

【遗留物 19】从房顶跳下来后蹲着走过爆炸陷阱，左转走到左前方的房门前，开门前艾莉会提示乔尔不要进去。上楼后进入左侧的客厅，干掉突然出现的感染者，右手边靠墙位置的桌子上。

【遗留物 20】艾莉打了比尔的剧情之后，转身进入右前方的房间，里面的茶几上。

【遗留物 21】拿到上个遗留物后从房间出来，靠近柜台的桌子上有张地图，拿起来即可。

【对话 08】拿到地图后来到左侧沙发处，其中一张桌子上放着国际象棋，靠近之后出现对话提示。

【训练手册 01】靠近比尔的酒吧柜台转角处，记得不要离开酒吧，否则就回不来了。

【遗留物 22】出酒吧后上楼，不要跟着比尔走，上楼后直接右转进入里面的房间，在一张小型圆桌上面。

【火萤垂饰 09】比尔砍死落入陷阱的感染者后进入庭院，这里放着一堆破车，向右走到尽头，垂饰挂在半空中的路灯上，注意这里还有一堆感染者等着你。

【工具等级 01】来到教堂的地下室后得到霰弹枪，向前走几步后左转，左边角落的架子上能够找到。

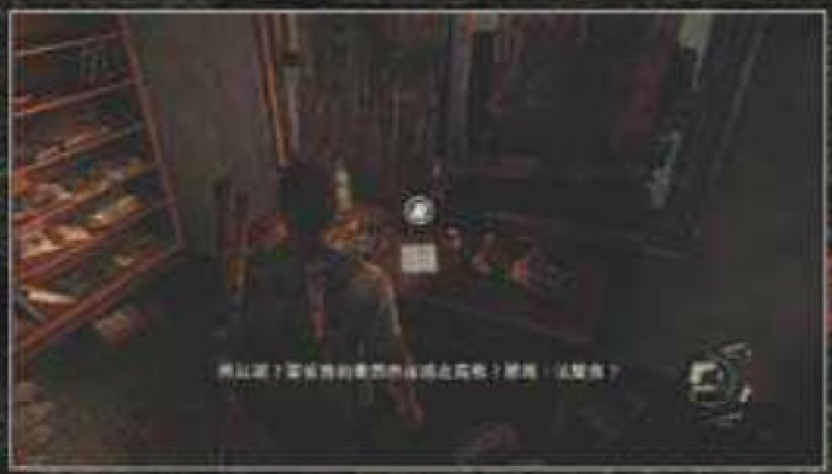
【遗留物 23】进入教堂后比尔会去正前方的窗户旁站着，往前走进入右手边的房间，左侧的桌子上。

【火萤垂饰 10】离开满是循声者的院子，等比尔打开锁着的木门。向右走会看见两名站着不动的感染者，从他俩面前走过，进入左侧的缺口。这时能看到右边有间大房子。从正门进去后右转，洗衣房的洗衣机上。

【遗留物 24】跳进带泳池的院子后，进入右边的房间。爬楼梯来到二楼，右手边房间靠右侧的柜子上。

【对话 09】拿到上个遗留物后不要动，就站在这个房间等艾莉过来对话。

【遗留物 25】车子准备就绪后转身回到屋内，直走进入电视机右边的房间，在右手边的柜子上。



【对话 10】拿到遗留物后找比尔对话，乔尔会把笔记交给他，比尔看完后会扔在地上。走过去捡起来，这里同样算做一次收集，就不单独拿出来讲解了。

【对话 11】和坐在驾驶位置的艾莉对话。

匹兹堡
CHAPTER 5

绝地流程

干掉袭击艾莉的敌人后战斗开始，一开始只有两名敌人出现，快速躲进右边的柜台，等其中一名敌人过来巡视时将其勒死。这时另一名敌人应该是背对玩家的，继续上前暗杀。随后进来的敌人也用同样的方式解决，注意这里如果从遭遇点重新开始的话所有敌人会一拥而上，只能通过房间内的掩体逐一暗杀，即使被发现了也不用担心，快速躲到掩体后面等敌人过来再肉搏，毕竟人类敌人的攻击力相对弱些，尽量避免浪费子弹，被发现后还有个方法，就是快速从左侧的窗户翻出去，前往对面的房间，敌人会重新进入搜索状态，之后再进行暗杀较为容易。接下来的两拨敌人都要智取，首先是从巴士上下来的三名敌人，等他们对话完毕后从左侧绕到身后，爬上巴士后来到另一侧。从狭窄的过道进入图书馆右侧第一扇窗户，然后从右边的楼梯上去，绕过或暗杀正前方的敌人后，去前方的消防通道，这里有个拿着霰弹枪的敌人，不过他只会直勾勾盯着左边看，从他右侧溜过去下楼离开。

来到一片废墟的场景，等远处两名敌人离开后前往大桥附近，抓起水中的木板将艾莉送上去。乔尔则需要从敞开的集装箱进入。一番波折后终于来到宾馆，在窗边等敌人的谈话结束后从正前方的窗户进去，暗杀左侧巡逻的敌人（进入前先观察士兵是否在你左侧）。之后利用掩体一路前进，敌人会在你左右两侧移动，看准时机不用杀人就能来到上层。将门口的敌人暗杀后左转，等前面拿着枪的敌人进入右手边的房间后向前移动，正前方有两名士兵在对话，等敌人散开后沿着墙上的箭头继续上楼，这里同样可以不杀敌。不过如果想补充弹药的话倒也不妨进行暗杀，毕竟敌人巡逻的路线单一，很好解决，前提是要做好杀敌后没弹药掉落的准备。与艾莉分开后要进行两次潜水才能来到孢子区域，先进入右侧的房间拉动发电机，过程中会有遭遇多名敌人袭击，解决掉第一个后快速爬上左侧的斜坡，在这里将剩余的全部干掉。通过斜坡来到上层，柜子左侧的门口出去后正对面的桌子上就是房卡，拿起后快速出门左转，再次左转后有可能遇到巨无霸，趁他没回过神的时候从他身后爬过去，左侧尽头的门需要先推一下才能用房卡打开，不要因为慌乱弄错步骤。

来到厨房后，两名人类会将在一旁“吃饭”的感染者击毙，然后躲在桌子后面暗杀一个，另一名会过来检查尸体，趁机干掉，前方还有两名巡逻的敌人，利用掩体就能解决，没什么难度。艾莉进行狙击的部分不建议按部就班地进行潜入，由于敌人数量众多，不妨选择另一种打法。一开始在敌人开始对话的位置扔个炸弹直接打开战局，一次能够带走四个。然后会有一个巡逻的士兵出现，等他检查尸体的时候用弓箭射杀，右侧大楼外会出现拿汽油弹的敌人，用手枪射击引发敌人们的注意，之后利用两栋楼之间的掩护让敌人们暴露在艾莉的枪下。有耐心的玩家也可以选择逐个暗杀，建议扔完炸弹后从右侧开始进行，被敌人发现后不能待在同一个位置躲避，同样需要不断迂回，否则很容易被前后夹击，这部分敌人众多，做好牺牲多次的准备。

上楼后的左侧转角有两名敌人，用瓶子引开戴帽子敌人的注意力后将其暗杀。看到破损的大楼时，二层有两名红衣敌人，从右侧的小门上去后先暗杀一个戴头盔的，然后利用前方的桌子趁两人不注意下楼离开。下一个场景先干掉左侧的敌人，然后退回靠两名红衣人一侧的掩体位置，将右前方的敌人用弓箭射杀，如此一来敌人就剩下两个了（被发现的话刚才两个红衣人也会过来），全部解决后从消防梯离开。装甲车位置有三名敌人，只需要干掉最左侧屋外的敌人，然后向对面一路狂奔，接下来需要不停逃跑躲避装甲车的攻击。一路上会遇到零散的敌人，快速跑进转角处开着的门，装甲车的追击就告一段落了。遇到新伙伴后白天部分没什么难度，夜晚行动时先和亨利一同暗杀前面的两个人，然后利用屋外的车辆，向左绕个大圈来到探照灯正下方，等下方巡逻的人背对玩家时再过去解决掉，关闭发电机后快速来到右边的铁门一侧，在角落里蹲着等待敌人一个个跳下来，从背后勒死。不能保证所有敌人都从这一侧下来，所以时刻准备用武器解决，全灭敌人后从铁门离开，车厢上方还有一名敌人，用枪击毙，装甲车进来后快速打开左侧的卷帘门逃脱。酒吧位置玩家要快速躲到右侧的台球案子后，戴头盔的敌人过来时将其暗杀，然后观察门口拿铁棒的家伙，等到他从正门向右走后过去暗杀。接着从右边绕一圈能解决剩下的两人。出门后装甲车再次出现，属于表演性质的逃脱，尽量避免被障碍物挡住逃跑路线即可。

收集要素

【遗留物 26】消灭酒吧位置的全部敌人后进入卷帘门，右前方倒着的架子上。

【对话 12】就在这个房间里，艾莉会对着尸体发出感慨，走过去和她对话。

【工具等级 02】还在这个房间里，艾莉身旁的架子上。

【训练手册 02】全部拿齐后离开房间，上楼后进入右手边的房间，左侧床垫旁边的架子上。

【遗留物 27】拿到训练手册后从前面的门出去，进入右侧尽头的房间，进门后右转的墙壁上。

【漫画 01】来到屋外后从高处跳下，向右走会看到巴士车，进去后左边车尾处的地上。

【对话 13】从拿到漫画书的巴士翻出去，艾莉会站在前方的尸体旁边，走近后触发对话。

【笑话 01】往前走会看到三名从车顶跳下的敌人，全部解决后走到刚才敌人跳下的大巴车附近（红色车子旁边）。一直等待艾莉说出“我们可以从这里爬出去”这句话，按下L3键之后艾莉开始说话，此时不要离开艾莉身边，直到她头上出现对话提示后按△键，之后艾莉就会开始讲冷笑话了，等她全部说完再前进。

【遗留物 28】从车顶跳下来后向前走，右边亭子内的角落里。

【对话 14】捡起上个遗留物后转身看墙上的字，艾莉走过来后触发对话。

【遗留物 29】看到三名聊天的敌人后去离他们最近的掩体后躲着，等三人分散之后绕到掩体的右侧，右手边墙壁上的海报。

【火萤垂饰 11】拿到墙壁上的遗留物后朝着几个人谈话人的方向一直走，到了尽头后向右转，走进小巷里面，尽头位置的地面上。

【遗留物 30】回到之前几个人谈话的敌方，来到木板与图书馆墙壁夹着的小路，从右手边第一扇窗户翻进去。右手边就是楼梯，先别上楼，楼梯左侧的角落里可以找到。

【遗留物 31】在楼梯位置左转后径直向前走，看到房间后进去，在前方不远处的桌角上。

【笑话 02】干掉书店里全部的敌人后到出口附近的沙发旁边，艾莉会在你的身旁乱晃，在这里一直等到她说笑话。

【密室 05】讲完笑话后去柜台右边角落的房间，这里就是密室。

【遗留物 32】密室内尽头的架子上。

【对话 15】离开书店后进入下个场景，远处能够看到两名拖着木板的敌人，短暂的剧情结束后转身向后跑。快要跑到尽头位置时，右手边有张画着红衣女郎的宣传海报，站在海报旁边后艾莉会走过来对话。

【笑话 03】对话完毕后先不要离开这个区域，艾莉会在这个区域不停地走动。等她走到海报对面的阳光区域时会站在那里不动，这时走过去听她讲笑话。

【密室 06】继续前进，走过刚才作为掩体的黄色出租车后左转，能看见一扇画着大红叉的门，这里便是密室。

【遗留物 33】进入密室，不远处的沙发上。

【遗留物 34】将艾莉送到集装箱上搭木板后，乔尔要从另一侧的集装箱进到建筑物里面。往前游并爬上二楼，右侧尽头破损的柜子里。

【对话 16】从木板走过去进入宾馆，翻窗进来后先去左侧的吧台，调查吧台旁边的咖啡机。

【遗留物 35】利用铁梯爬上宾馆二楼，看见坏了的电梯后向右走。从墙壁边缘走到另一侧，前方走廊角落的箱子里能够找到，这个遗留物上写着打开一楼保险箱的密码。

【训练手册 03】拿到写有密码的遗留物后去一楼场景右侧的柜台处(咖啡机另一侧)，打开靠里面的保险箱(直接调查就能打开，毋须思考如何输入密码)。

【笑话 04】打开保险箱后再次利用梯子爬上二楼，上来后站着别动，等艾莉给我们讲笑话。

【对话 17】听完笑话后上楼要面对多名敌人，这一层暂时没有收集。上楼后有间厕所的浴缸里躺着两具干掉的尸体，在尸体旁等艾莉走过来对话。这里要注意的是，想要来到这个浴缸所在的位置，可以通过两处楼梯上来。如果从坏掉的天花板上楼的话一定能看到这个浴室，不然就要花点时间找一下，房间数量很少，建议将敌人清除后耐心搜索，这也是简单难度下搜集的好处。

【遗留物 36】和艾莉分开后要独自一人行动，面对大量敌人后要找到门卡才能继续前进，这张门卡就是遗留物。

【漫画 02】遭遇敌人的袭击后乔尔会因为艾莉的勇敢而获救，爬上梯子后向左走。艾莉会在一张白色的桌子上坐着，此时进入艾莉正对着的场景，从墙壁边缘走到对面，左手边角落的茶几上。

【火萤垂饰 12】拿到漫画后和艾莉汇合，从左边断了的楼梯跳下去，进入左侧第二间的女厕所，左前方拐角位置的马桶旁边。

【训练手册 04】从厕所出来后向左一直走，前方桌子的边角处。

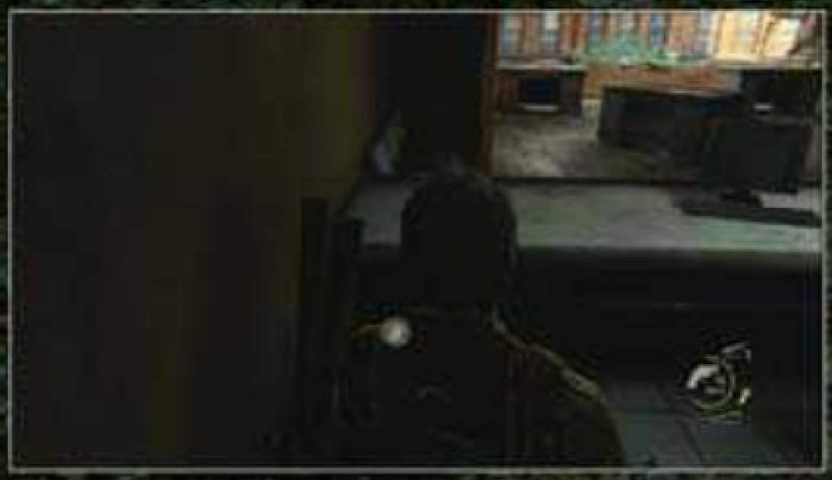
【对话 18】来到放有钢琴的房间，右侧角落有一幅破掉的沙滩壁画，走到附近等艾莉过来对话，这里要连续完成三次对话，全部说完即可。

【遗留物 37】艾莉在高处狙击敌人的场景，将广场内的敌人全部清理完之后，进入右前方的商店内，招牌上写着“DON FIOCCHI”，进入柜台后面的门，继续左转来到左侧的房间，靠右一点的地面上。

【对话 19】回到艾莉狙击的初始位置，能够看到树上吊着一名死人，在尸体下方等艾莉过来对话。

【遗留物 38】亲眼目睹两名无辜的人被残忍的杀害后，进入左侧的门来到二楼。将两名谈话的敌人干掉后进入靠右侧的房间，左转走到尽头，在书桌旁的地上。

【遗留物 39】离开建筑物后继续前进，在一栋二楼外墙破碎的建筑物下方，能够看到两名穿着红衣服的敌人。从下方的小门进入，来到二楼他俩站着的地方，向右走能看到一个放着显示器的柜台，柜台里面可以找到。



【遗留物 40】下一处和敌人交手的位置，尽头的墙壁上写着“NO HOPE”的字样，在文字右侧店内的柜子上。

【密室 07】就在这个店里，往里走锁着的房门就是密室。

【对话 20】从逃生梯跳下来后向正前方走几步，右手边有个气派的洋房，在锁着的大铁门旁等艾莉过来对话。

【对话 21】铁门旁的对话结束后转身去正对面的建筑物附近，这里的墙壁上挂着“DAWN OF THE WOLF”的广告牌，站在下方等一会艾莉就会过来对话。

【训练手册 05】遇到另外两名伙伴后从房间出去，右转后直走，在右手边的柜子上。

【密室 08】和同伴们一起下楼时，刚下一层后正对着的房门就是，不要走过了。

【漫画 03】进入密室后左转，靠左侧房间内的椅子上。

【火萤垂饰 13】解决掉几名敌人后利用卡车爬上屋顶（被新伙伴夸奖后）。这时左前方还会出现两名敌人，解决后从他俩出来的门口进去，左手边厕所角落处的马桶上。

【遗留物 41】捡到垂饰后从厕所出来，跟着同伴进入右前方的屋子。继续向前直走进入放着长桌子的会议室，在房间右边角落的地上。

郊区
CHAPTER 6

绝地流程

跟随黑人兄弟进入下水道，解谜部分玩家需要将被卡住的大门下方障碍物拔出，然后进去找到木板令艾莉上到对岸。木板处有间紧闭的房门，里面的敌人尽量不要招惹（想要完成收集除外），拿到新手枪后正式面对第一波敌人。站在进来的楼梯处等跑者过来近身解决，看到循声者时立即用枪打死，防止它进入楼梯范围。兵分两路后要面对众多敌人，一进门就要保持蹲着移动的状态，利用右转角的石柱躲避左侧跑者的视线，当它背对我们时从左前方的平台上去，这里右侧的架子上有升级道具。在缺口处观察下楼的跑者，等其走到另一侧缺口位置时悄悄上楼，从右前方的拱形门进去，选择从这里上楼的好处是不容易被察觉，如果从中间部分楼梯进入的话，十有八九会被发现的。进来后躲在左侧墙角处，跟着前方的跑者绕圈，注意要保持相对远的距离才行，右边墙壁还有循声者站岗。绕过半圈桌子后直走来到梯子处，这里还有一个不动的循声者，缓慢移动到它左侧用弹簧刀解决，手上没有的话只好硬来了，即使被发现，大部分敌人也不会追过来。

两个孩子逃走后快速将身后桌子上的燃烧瓶捡起，然后去右边的门口等待敌人的到来。第一波敌人出现后瞄准两个循声者扔过去，准度够好的话全部都能干掉。第二轮敌人过来后站在将要离开的门附近用霰弹枪迎击，原则就是挑循声者打，不一会艾莉就会打开房门，注意一定要对准门缝离开，否则很容易被卡住。遭遇狙击手之后选择从右侧前进，部分玩家反映从左侧行动比较容易逃离战斗，但这里选择右侧的原因是为了拿到部分敌人身上有用的弹药补给。由于绝地难度下狙击枪经常是二连发甚至连开三枪，所以一定要等听到敌人的枪声后趁机移动，左右的跑动比前后的跑动更能躲避狙击枪。进入房子右侧会有敌人出现，建议翻窗进去后直接跑进二楼房间的床边，等敌人上来后勒死。然后从一楼右边的房间蹲着下楼，来到堆满木头的大树后，等敌人开枪后快速跑到左边的车后。

尽量用平行的掩体前进，前往右前方房子的墙后，翻过最靠近你的掩体然后立刻返回来，敌人会被刷出，然后立刻从窗户进入二楼，动静越大越好，目的就是将敌人全部引到二楼的大房间。因为这里窗户都是封闭的，之后房间门口会进敌人。躲在墙角处将他们逐一解决，对操作有信心的玩家也可以暗杀，不过代价就是很容易被门外的敌人发现。手上有炸弹之类的范围武器可以留着，多名敌人同时出现时能派上用场。这里敌人数量可能不固定，一般至少是 5 名，长时间等待后发现没有动静再下楼，如果敌人上来的数量过少说明没有被全部吸引，悄悄来到一楼厨房，躲在角落里继续阴他们。从厨房出去后进入前面的屋子，最右侧窗户翻出去后立刻躲进一旁的掩体，此时对面的大楼会出现多名敌人，抓准他们刚出现的时机向正对面栅栏的缺口处跑，这里一定不能犯错，否则要从头开始。无视身后敌人的追捕，快速跑到三栋建筑中间的一栋，从后门进去，带有门帘的房门有一定几率出现敌人，躲进右边的角落，等他走过去后悄悄进入右边的房间，然后全速爬上三楼，进入狙击手的房间后暂时告一段落。

换成我们来狙击敌人了，这部分难度不高，确保优先解决距离同伴较近的敌人，狙击枪换弹时有一定的时间间隔，所以尽可能确保弹无虚发。装甲车出现后右边的房子里出现第二波敌人，全部解决后装甲车车顶打开，里面会出现扔汽油弹的敌人，瞄准车顶，当他一露头就击毙。随后同伴会被袭击，解救后对面的山坡上会有“一大波僵尸”袭来，象征性解决掉几个后触发剧情。

收集要素

【遗留物 42】来到海边后笔直前进能够看到停靠在岸边的蓝色渔船，爬上去进入左侧的门，正对着的桌子上。

【漫画 04】就在上个遗留物的旁边。

【火萤垂饰 14】拿到屋子里的两个收集后出门，跳进正对面的甲板缺口，面前的箱子上。

【火萤垂饰 15】进入下水道后向前走，同伴们会继续往里走，注意观察场景的右侧。这里有个不断出水的排水口，顺着排水口爬到另一侧，左手边柱子后面的水里。

【遗留物 43】和艾莉单独走右边，看见锁着的铁门后打开墙角的通风口。等艾莉爬进去将门打开后进门上楼梯，向左走在左手边的桌子上。

【火萤垂饰 16】四人再度汇合后继续前进，来到充满水的场景后从左侧跳下去，这里有辆长满青苔的破车，垂饰就在水底靠近车辆的位置。

【遗留物 44】亨利将闸门拉起来后游到另一边，爬到上层后进入右手边的房间。这里会遇到两名循声者，遗留物在房间右侧尽头的床垫旁边。

【工具等级 03】爬上对岸后进入左手边的门，在左侧的地上。注意这个门离水边不远，还没有到声音陷阱的位置（不小心触碰了声音陷阱的话回头还能进入这个房间）。

【训练手册 06】走过声音陷阱后继续向前，越过障碍物后不远处左侧的架子上（拿到短枪的位置）。

【遗留物 45】听到跑者的声音后打开铁门，这里会有多名感染者从右侧和正前方的楼梯冲过来，全部消灭后从右侧的楼梯上去，向右走能看见盖着蓝色布料的桌子，在左侧的桌角上。

【遗留物 46】回到刚才和感染者们打斗的地方继续前进，上楼后绕过障碍物进入左手边的门，左前方靠在墙角位置的尸体旁。

【遗留物 47】和黑人小朋友组队后再次遭遇大量感染者，上楼后能看见类似儿童教室的场景，遗留物在右前方涂鸦旁边的架子上。

【遗留物 48】从布满感染者的建筑物出来后向前走几步能够看到 L3 的场景提示，左转走过蓝色的车辆，进入右侧的房子。来到二楼后在左手边房间内的床头柜上能够找到。

【对话 22】拿到遗留物后原路返回街道，一直向前走，能够看到右前方有间单独建造的房屋。这里的正门是被封死的，房子外侧还写有英文字母，站在房门前等同伴过来对话，注意看见对话提示后要立刻按下，否则一会儿就会消失。对话结束后转身进入斜坡上敞开的厨房，进去后能够触发同伴们的对话情节，注意厨房内的对话关系到接下来的笑话收集，不要错过。

【对话 23】从厨房出来后继续向右走，不远处能够看到充满童趣的冰淇淋车，等艾莉过来后触发对话。

【遗留物 49】进入冰淇淋车左侧正对着的房子，房前有铁网围着的那栋。上楼后左转进门，在左侧靠近窗户的柜子上。

【训练手册 07】捡到上个遗留物后走出房间，面前半空中选择一条绳子，这是打开阁楼的机关。拉动之后将艾莉托上去，她会将训练手册递给乔尔。

【遗留物 50】原路返回街道，向左走一点进入下一栋房子。从右手边的楼梯上去，进入面前的房间，在右侧的电脑桌上。

【漫画 05】同样是这个房间，在厕所的马桶上。

【遗留物 51】拿到漫画后继续上楼，在最上层的阁楼右侧的电脑旁，拿到这个遗留物后能够打开二楼角落房间的保险箱。

【对话 24】下楼回到一层，进入两个孩子玩飞镖的房间，等他俩玩完离开后走过去拿起飞镖即可完成对话。

【火萤垂饰 17】继续原路返回街道，注意不要从后门离开。向左走几步能看到有缺口的木栅栏，爬进去后左前方的树上，拿枪射下来。

【笑话 05】拿到垂饰后转身，从左侧的缺口跳到道路的尽头，在这里等同伴们过来。等所有人都说完之后艾莉会开始将最后一个笑话，触发笑话的前提是完成之前 22 和 23 的两个对话，同时也触发的厨房内的对话情节。等伙伴们全部说完后就能获得笑话相关的奖杯了。

汤米的水坝
CHAPTER 7

绝地流程

本章一开始没有敌人，进入水坝的过程中玩家需要潜入水底，将破烂房屋的盖子取下，当作踏板帮艾莉过河。由于看不到氧气槽，所以游动的过程要迅速，避免浪费 HP 值，黄色吊车左前方的木屋里能找到狙击手枪。来到厂房后先下楼进入敞开的房间，左侧桌面上有铁棍，留着应付稍后的敌人。战斗开始后从左侧的楼梯上去，悄悄进入正前方的房间，一路上的敌人都交给无敌的队友解决，尽量保证让汤米站在你的身前挡子弹。来到大桥处从右边的楼梯下去，躲在靠河流一旁的掩体后面，其余全部交给队友即可。只要有耐心一颗子弹都不用浪费，敌人的尸体旁还能捡到不少弹药。虽然队友的枪法很烂，但可以通过不断切换掩体让敌人露出身位，使得队友更容易射击，寻找艾莉时一路的敌人都可以通过这个方法解

决。

骑马的过程中会遭遇敌人的袭击，战斗开始汤米告诉乔尔从右侧偷袭，正中间的敌人交给汤米解决。翻过岩石后暗杀栅栏后面红衣敌人，接下来去木屋右边的掩体，等前面戴头盔的敌人走过来后干掉，然后迅速躲进木屋，将进来的敌人全部解决。如果没人过来直接去吸引他们注意，汤米会一直跟在身后替我们杀敌，绕个大圈来到另一边，前面的敌人都是零散状态，看准时机全部暗杀解决，骑上马背继续前进。找到艾莉后遭遇第二次袭击，一开始的两名敌人要先躲在楼梯扶手旁的掩体后，等他俩分开后过去干掉右边的敌人，然后去左侧房间等另一个走到相邻房间的床边后过去暗杀，别忘了捡起掉落的砍刀。缓慢下楼的过程中敌人会扔出烟雾弹，躲在楼梯扶手处逐一暗杀，敌人有一定概率不扔烟雾弹，打法更为简单。楼下总共三名敌人，先等白衣服的进入右边的厨房，跟在他后面解决。另外两个会在厨房正前方的位置汇合，等其中一个走到左侧尽头后上去解决，剩下一个就没难度了。

收集要素

【漫画 06】从山坡上下来后往前走，需要连续爬两次。此时向右前方走到尽头能够看见一具尸体，在尸体的旁边，注意攀爬之后不要从高处跳下去。

【密室 09】到达水坝的位置后从右侧的楼梯上去，右手边的房间就是密室。

【对话 25】打开水坝的机关后两人会击掌庆祝，从左前方的缺口跳下去。往前直走翻过倒下的树干，调查坟墓上的玩具熊后触发对话。

【遗留物 52】走过黄色的推土机后进入左前方的木屋，屋内的墙壁上，这间屋子里还能找到带瞄准镜的强力手枪。

【对话 26】进入汤米的大本营后跟着大家向前走，艾莉会跑过去观察前方的马，站在艾莉旁边等待对话提示出现。

【对话 27】和汤米单独相处的过程中，照片的情节过后随汤米上楼。出门后来到桥上，右前方有名拿着狙击枪巡逻的女汉子，走过去和她对话。

【训练手册 08】前进之后和躺在地上的小狗打招呼，之后进入工作间。这里有两名工人在桌子旁分析设计草图，前方控制台的左侧能够找到。

【火萤垂饰 18】下楼后进入敞开的房间（先不要打开远处的房门触发剧情），左前方的柜子里。

【遗留物 53】战斗开始后回到刚才有两个人讨论图纸的房间，这时讨论的人已经不在了，拿起桌上的图纸。

【火萤垂饰 19】来到艾莉所在的木屋后下马进去，右转走进房间再左转，尽头沙发左侧的柜子上。

【漫画 07】来到二楼后进入左侧的房间，在左侧窗前的桌子上。

大学
CHAPTER 8

绝地流程

骑马走过铁门后，正前方白色路障右边的房间有喷火器，对付感染者非常有效。骑马进入破损的大楼侧面，拉开铁门后需要修复右侧大门的电源。从右边的楼梯上去，一直走到尽头，躲在桌子后面将武器切换成喷火器，然后将敌人引到桌子前方，用喷火器一举歼灭。来到孢子区域后左前方的门口处有一名循声者，从这个门出去后右拐，前方会看到巨无霸，悄悄从他身边走过去开尽头的楼梯门，正好能将巨无霸关在门外。一路骑马向前，来到紧闭的铁门附近，两次利用垃圾箱爬上二楼的缺口处，大楼里房间众多，翻箱倒柜能够找到不少好

东西。触发狙击手的剧情后原路返回，干掉门口第一个冲进来的敌人后捡起斧头，接下来的敌人基本都会掉落近身武器，可以多加利用。从强光处走出去翻进右侧的房间，在柜子后面等待敌人过来，砍死两个后继续靠右侧的屋子前进，注意观察左侧是否有敌人出现。来到尽头的房间后去左侧门口等待敌人过来，闪着红色烟雾弹附近有很多敌人，想要全部近身解决难度不小，如果身上有烟雾弹倒是可以趁多名敌人聚在一起时使用，然后上去砍杀。全部消灭后下楼，此时正前方会突然冲出来两名敌人，下楼一瞬间快速躲到左侧的掩体后面，先把带枪的敌人干掉后拿铁管的自然没有威胁。门口左侧拐角位置还剩下最后一名敌人，直接手枪招呼，开门后触发剧情，脱离的部分属于表演性质关卡，没有任何难度，离开大楼后本章结束。

收集要素

【漫画 08】剧情结束后转身骑马往回跑，来到道路尽头处，在一辆蓝色小车的发动机盖子上。

【遗留物 54】骑着马进入学校的大门，继续向前走穿过铁门，不远处能够看到白色的路障。先不要跨过去，路障右边有间厂房，这里可以拿到喷火器。上台阶后通过右手边的楼梯上去，有右侧的门出去来到阳台，前方角落的地面上。

【对话 28】骑马经过刚才的路障，向左上方的建筑物看去，观察大楼外墙的横幅会有对话提示。

【火萤垂饰 20】看过横幅后爬上正前方的楼梯，前进一点后右转能够看到几颗大树，垂饰挂在最右边的那棵树上，下马用枪打下来。

【遗留物 55】听到跑者的声音后乔尔会将铁门关上，右前方还有一扇铁门，遗留物在铁门左侧的电源箱旁边。

【火萤垂饰 21】继续前进再次看到白色路障，这时跨过去就会来到学校的大广场。先不要跳过去，下马后爬上右侧破损的二楼墙壁，右转后在右手边的桌子上。

【训练手册 09】看见猴子后进入大转盘右侧的建筑物，从窗户翻进去后上楼。从坏了的窗户出去来到房顶，左转后进入第一扇打开的窗户，右转后在靠窗位置的柜子上。

【对话 29】来到广场建筑物后身，这里的墙壁能够找到火萤标志的图案，走进之后触发对话。

【遗留物 56】进入通道后蹲着走进右侧的房间，正前方的桌子上。

【遗留物 57】顺着楼梯来到二楼，进入左手边迪二扇门，门口写着 202 的那间。房门背后书桌的抽屉里。

【火萤垂饰 22】在袍子区域会遭遇多名循声者，这里还有一只巨无霸，将它击倒后尸体旁可以捡到垂饰。

【遗留物 58】上楼后向右走，右前方第一个房间内左侧的柜子上。

【火萤垂饰 23】跨过路障后来到下个场景，这里有很多白色的帐篷。左转从帐篷中间的路一直向前跑，尽头位置左前方有两个并排搭建的帐篷，靠右一点帐篷内的桌子上。

【密室 10】利用垃圾箱进入大楼后走进正前方的门，向左走能够看到黄色的灯光，笔直向前走，进入门内后继续前进，右前方锁着的房间就是密室。

【训练手册 10】密室内右侧的桌子上。

【工具等级 04】密室左侧的桌子上。

【对话 30】从密室出来后进入庭院，来到楼梯附近后能够看到散落的物资，箱子上放着物品的清单，走过去调查后触发对话。

【遗留物 59】来到三楼后再次穿过庭院，艾莉会先跑过去开门，进门后左转前进。进入左前方开着门的房间，前方窗前的照片旁边。

【遗留物 60】走过铺满黄色布的通道，正前方还有强光照射。左转后尽头位置的桌子上。

【遗留物 61】来到几只猴子所在的房间后右转，靠近白板的桌子角落。

【火萤垂饰 24】白板左侧的柜子上能够找到。

湖畔度假村
CHAPTER 9

绝地流程

猎杀小鹿的过程中注意保持距离，将其射至重伤后跟随血迹来到木屋附近，剧情过后开始战斗。敌人会从四周的窗户进入，推荐在最远离窗户的角落蹲着开枪，尽量等敌人进入房间后再射杀，有一定几率捡到子弹。猎枪的子弹威力很大，不用拘泥于爆头。第二波战斗开始会出现循声者，优先将其击毙。每打完一轮快速跑到敌人身体附近搜刮子弹，然后再夺回角落射击，子弹用尽后大卫会扔给艾莉，当遇到他迟迟不给子弹补给的情况时，快速将武器切换成弓箭，敌人可不会乖乖站在一旁等待。队友的战斗力尚可，当他与敌人单挑的时候不要浪费子弹，等待其自行解决就好（队友被勒住除外），上楼后干掉离艾莉最近的循声者，否则它会冲上来。

艾莉一人行动时先从右侧的小洞爬过去，捡起墙壁的砖块，利用砖块和小刀将墙角站着不动的循声者干掉。然后快速跳到下层，从左边的障碍物跳过去后能躲开身后的两个循声者，向前一直跑，从左侧的梯子爬上去。接下来又是守卫战，先将场景内的道具全部拿走，然后去大门口等三名跑者过来，待第一个跑者掐住队友的脖子后上去用刀捅死，之后的敌人尽可能用这种方法解决。两名循声者同时出现后，担心被抓到的话先用狙击枪干掉一个，另一个用砖块配合小刀解决。之后的敌人没有固定打法，利用场景的宽度向两侧跑，抓住机会就用刀解决，万不得已时在使用子弹，记得及时回收尸体掉落的子弹，小游在这段战斗中尝试了没有用到一颗子弹的打法（BOSS 出现后除外），全部敌人都等他们抓着队友后上去捅死，熟练掌握跑位即可。巨无霸跳下来时快速给他一枪，然后把刚才没用的汽油弹以及炸弹全都扔给他，如果手上留有三颗以上狙击子弹的话，最后一轮 BOSS 战还是比较容易的。

骑马部分没什么难点，尽量左右摇晃来躲子弹，不要朝敌人出现的道路跑，落马后进入正前方的小木屋。接下来要面对大量的敌人，最有效的办法就是从木屋左侧的门出去，然后贴着海岸线前进，一定要绕大圈走，右边的敌人都能用障碍物绕开，接近悬崖位置会有两名敌人从高处跳下，先暗杀掉破船里的人，然后利用蓝色箱子将靠近我们的敌人解决，最后爬楼梯左转离开。通过两个管道后再次遇到巡逻

的敌人，靠近我们的有三个，将最右边且最接近我们的敌人用刀杀死，另外两个会被吸引到右侧，然后从左边的凉亭绕到右前方尽头处，拉开箱子后跳进去。翻过窗户后右前方窗外有两名敌人，经过这里时一定会被发现，索性快速跑过去，左转后来到大门前，这里有两个需要强制解决的敌人，暗杀一名后会被另外一个发现，直接上家伙干掉，推门后触发剧情。

角色换回乔尔大叔后离开屋子，前进几步对面的木头门内会出现多名敌人，快速躲进左侧的掩体。绕到左边解决两名敌人后其他人会逃跑，紧跟他们一路狂奔，跑到尽头触发剧情。这里不用太纠结弹药的问题，实在不想浪费的话可以在左侧的矮墙后面耐心等一会，敌人有一定几率变为巡逻状态，这时原路返回一开始的掩体，前往右边的车辆处，将旁边的敌人以及楼梯附近落单的敌人干掉，同样可以触发逃跑情节。再次操控小艾莉，大雪的场景避免与敌人发生战斗，进入房间后从向左走，遇见两名谈话的敌人，等他俩散开后从车的左侧直走。一定要仔细观察敌人的行动，看见较高的楼梯后向右拐，走到墙壁附近快速躲进右边角落的箱子后面。等楼上的敌人下来后上楼离开。

进入娱乐室，敌人走到左侧后利用台球桌掩护逃离。接下来的敌人几乎都是独自行动的，看见瓶子后就捡起来，以备不时之需，即使被发现也不要慌张，一路向前跑后左拐，爬上尽头处的箱子后进入餐厅。开门后迎接 BOSS 战，由于手上没有家伙，完全要靠偷袭才能取胜。开始先向右绕一圈，踩到玻璃后会被发现，绕到他身后给一刀。第二次敌人会行动加快，同样找机会背后偷袭，第三次想要不被发现比较困难，因为 BOSS 几乎是追着你打。推荐躲进一开始进来的厨房角落按兵不动。等外面没有动静后出门，这时 BOSS 有很大概率会在厨房外围的一圈墙壁处躲着，趁其不备蹲着过去了结他，就算他不在厨房附近也会躲在离你较近的位置，觉得找不到就多去吸引他几次，全速奔跑时 BOSS 是追不到艾莉的。操控乔尔径直跑到前方的建筑物处，然后沿着长廊向右走，接近正前方的卡车后蹲着前进，卡车正上方有一名哨兵。从左边移动比较稳妥，来到卡车货门位置后躲在右边关闭的敌方，里面会有两名敌人从身旁跳下，虽然离得很近，但这俩个二货不会发现乔尔。等两人走远后爬进卡车，接下来从右边的道路绕大圈走可以躲避所有敌人。看到右手边着火的铁桶后拐进去，跑进左侧尽头开着的铁门。转回艾莉后抓紧向前爬，拿起匕首本章结束。

收集要素

【漫画 09】猎杀野鹿的过程中，追着身负重伤的鹿时会来到一间小木屋里，进入后左手边房间内右前方尽头桌子的抽屉里。

【火萤垂饰 25】看见梯子后艾莉会被托举到上层，顺着路向前走能够看见单独行动的循声者。干掉后进入循声者左侧的门，在左手边的木箱上。

【对话 31】接下来要在一个封闭区域对抗众多的感染者，就在这个区域二楼的场景中央躺着一具尸体，走近后会有对话提示。

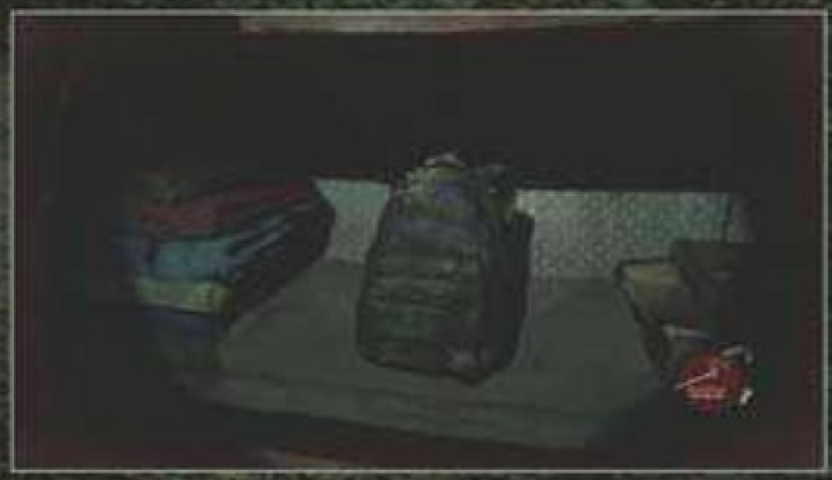
【火萤垂饰 26】马被敌人射死之后悄悄进入正前方的小木屋，从小木屋出来后向右走，在木制凉亭内右侧的地面上。

【漫画 10】沿着墙壁边缘爬过去后来到下一处场景，首先要蹲着通过管道。出来后马上回头爬上身后的楼梯，在靠近水面的绿色椅子上。

【密室 11】乔尔拯救艾莉的过程中（审问敌人的情节过后），笔直向前走，在大雪中能够隐约看到正前方有间木屋。进入木屋后从厕所的窗户翻出去，左手边就是密室。

【训练手册 11】密室内左侧的箱子上。

【遗留物 62】经过了大雪的场景后乔尔进入了厚重的铁门内，然后会发现艾莉的背包，这个背包也是一件遗留物，右手边的架子上还能找到遗留物，不要错过。



公车站
CHAPTER 10

绝地流程

本章前半部分没什么需要注意的，可以耐心观赏。进入车站后敌人扎堆出现（这也是游戏中最后一次看到感染者），硬来的话有几条命都不够。先从左边长满青草的斜坡上去，不远处有一个巨无霸，等到它背对我们的时候再下去。走到场景中间的破车后面，这里有一名跑者在左右走动，耐心等它走到左边时前往右侧的草坪上。沿着右边墙壁进入房间，墙角处能拿点补给品，房间里面就不要去了，出来后利用水中的车躲开两名跑者，推荐从车的左侧绕着走。走过站着的感染者后踏上左侧的平台前进，当快要接近尽头的循声者时从两头巨无霸身旁跳下，注意掌握与周围敌人的距离，从正前方卡车车顶离开，接下来全部为解谜部分，记得破碎的梯子要通过墙壁运到另一侧才能继续前进，抱着艾莉游出水面后本章结束。

收集要素

【对话 32】本章一开始的位置，艾莉走过来后乔尔会对她谈起吉他的话题，等艾莉头上出现对话提示后触发。

【遗留物 63】从初始位置一直向前走，经过红白色的车辆后能看到涂着蓝白色的房车，从车门进去后左手边的桌子上。

【对话 33】从房车出来后艾莉会站在右前方的巴士车观察“AIR WEST”的广告，走进之后触发对话。

【火萤垂饰 27】对话之后从右侧的公路往下走，来到路口位置一辆破车后面，在角落里的地上。

【遗留物 64】看到医院的提示后从车顶跳下来，进入左前方的建筑物内，从左侧的楼梯下去后直走，在一堆散落的行李箱内。

【对话 34】去大厅右侧触发让艾莉放下梯子的剧情，这时艾莉会坐在长椅上感叹，走过去和她说话。经测试当乔尔走到梯子附近后艾莉就会坐在椅子上，并不一定非要调查梯子。

【对话 35】看见长颈鹿后艾莉会追着跑，过程中会看见长颈鹿近距离吃树叶的画面，走过去按下△键即可。

【对话 36】来到屋顶后艾莉会靠在墙壁边缘望着远处的长颈鹿群，走过去和她对话。

【漫画 11】下楼之后连续穿过两扇门，进入空旷的房间。走进右前方的厕所，左侧角落的地面上。

【遗留物 65】绕过铁网后从房间出来，笔直向前走进入道路尽头的帐篷，帐篷内的桌子上。

【火萤垂饰 28】拿到遗留物后从帐篷出来向右走，右前方不远处有个绿色的帐篷，绿色帐篷前的路灯上。

【工具等级 05】捡到垂饰后进入绿色帐篷左侧的白色大型帐篷，里面的桌子上。

【对话 37】从大帐篷出来后左转直走，能够看见挡路的巴士车。来到巴士的车门位置艾莉会过来进行对话。

【遗留物 66】和艾莉对话后接过她手中的照片，算做一个遗留物。

【火萤垂饰 29】翻过巴士之后继续前进，从斜坡走下后左手边有一辆公交车，绕到车辆后面在轮胎旁边。

【训练手册 12】看见第一批感染者后从两辆车的缝隙走过（两个循声者在中间绕圈的场景）。继续前进能够看见红色的卡车头，卡车的货箱上也画着红色的标记。顺着车头爬上车顶，手册就在车顶位置，注意这辆车的位置没有越过两个巨无霸站着的地方。

【漫画 12】乔尔将梯子递给艾莉后转身爬上左侧的通风管，顺着管道走到尽头就能找到。

【密室 12】艾莉被循声者抓住的情节之后继续往里走，艾莉会左转。先不要跟过去，右转后道路尽头的房间就是密室。

火萤实验室
CHAPTER 11

绝地流程

接下来的战斗全部利用潜入通过，整个潜入过程不算困难，而且方法多样，要说最难的地方就是本关的检查点设置极其严苛，也可以说没有检查点，所以行动时一定要确保周围安全后再继续前进。起始位置从左侧的窗户进入房间，等两名敌人走到另一边时从前门出去，翻进正对的房间。向右走翻过桌子来到房间右侧的角落，刚才的两名敌人谈话后会分开行动，趁他们不注意翻出房间，左转沿着走廊前进，被灯光照的也不用担心，敌人短时间不会有所察觉。左转穿过类似实验室的房间后向右走，来到一堆沙发的场景，左侧出现两个行动一致的敌人，从右边绕过他们的视线。前方站着两个那手电筒的敌人，趁光线没有照到乔尔时从前面蓝色的墙壁翻过去，进入右手边敞开的大门后来到西座通道内。

快速跑到正前方的掩体后躲起来，过一会儿会有几名敌人从右侧跑过，等他们跑远后进入下个房间。一进来快速躲到右侧的掩体后面，敌人破门而入后从他身后绕过，进入他踹开的门。来到六楼后再次遭遇一堆敌人，从最右边的房间潜入，由于整个光线很暗所以敌人很难发现你。如果手里有炸弹，在这场战斗一开始就朝离你最近的敌人扔过去，这样几乎全部的敌人都会被引过来，之后再从右边潜入的时候就畅通无阻了。走到右侧房间的尽头后要从左面的窗户翻出去，掩体旁站着大约三名敌人，留着的子弹现在不用更待何时，全部消灭后进入右前方的大门。抱着艾莉逃离医院时注意进入右侧的房间躲避正前方的敌人，之后全速跑进电梯就行了。

收集要素

【遗留物 67】用椅子将门锁住后顺着楼梯爬上六楼，推开门后正前方的柜台上。

【密室 13】柜台后面的房间就是密室。

【火萤垂饰 30】密室里面靠右侧的电脑桌上。

【遗留物 68】从密室出来后向右走，进入正前方的门，右侧的桌子上。

【遗留物 69】拿到上个遗留物后继续前进，进入右手边的帐篷后走到尽头，在左侧放着显微镜的桌子上。

【遗留物 70】乔尔用装满物品的箱子堵住大门后，进入右前方的房间内，放着台灯的桌子上。

杰克森市
CHAPTER 12

绝地流程

没有战斗的章节，走过一段距离后玩家就能再次体验充满深意的剧情了。虽然整个绝地难度打的让人揪心，但面对如此精彩的游戏想必很多玩家依然会欣然接受挑战。游戏结束后再次回到主菜单，想要白金的玩家可以再次进入游戏的简单 + 模式，毕竟想要将乔尔的等级升满，靠着绝地难度下那点道具是远远不够的。

收集要素

【漫画 13】进入铁丝网后前进几步，先不要跨过第一根倒在路上的树干。向右手边紫色的植物走去，在一辆破车的座椅上可以找到，这也是游戏最后一个收集内容。

网战要素详解

网战须知

主菜单中的“派别对抗”就是多人网战模式，本作的多人模式以团队对抗的形式进行，最大支持 4 对 4 同场搏杀。多人模式与故事模式的世界观之间有一定联系，使得单机与网战部分增添了几分互动。其中还加入了一些经营元素和任务事件，当然也少不了相应的角色成长要素。本作的网战模式对抗激烈刺激，也不乏欢乐的场面，绝对有种让神作更神的锦上添花的感觉。下面会对各系统点进行解说，同时与各位分享一下网战中的实用技巧与心得。

阵营概念

进入多人模式之后，玩家首先要在“猎人”和“火萤”这两大阵营之间选择一个，之后就会进入该阵营的路线。比如玩家选择了猎人，以后在加入任何一场游戏的时候都会扮演猎人一方，直至完成“猎人旅程”之前都不能更换阵营。所谓完成某个阵营的旅程，指的是撑过 12 周，每一周要打 7 场比赛，每场比赛过后就算是经过了一天，输和赢都没有影响。两个阵营只有装束上的区别，能力、装备都是一样的，不存在不公平的情况。

玩家选择了阵营后，会成为自己所属阵营的小头目，带着自己的小队出发，一开始小队内只有少量人口，他们的身体状况都是健康的，暂时没有饥饿或者生病的状况。这些人口不需要玩家刻意去管理，玩家要想养活这些人并增加人口数量的方法很简单，只需要不断战斗来获取补给品，每次获得的补给品够多的话人口数量就会相应增长，越往后人口越多，消耗也就越大，想要维持住就需要玩家在战斗中有出色的表现。如果表现不佳，没有取得足够数量的补给品，那么就会出现饥饿和生病的人，甚至有人死亡。

人口增加会有一些奖励，但是增长缓慢或是减少并不会有什么实质性的处罚，所以除了要小心会导致我方人口全灭的任务之外，并不需要过分在意。另外，人口增减变化并不参照真实时间，只会在一场比赛结束后的结算画面反映出来，因此不用担心隔上几天再打人口就有损失。

技能成长

玩家获得的补给品总量可以理解为经验值，获得一定数量的经验值，就可以解锁武器和技能，玩家可以自由选择已解锁的技能和武器进行装备。由于武器特性与故事模式差不多，这里就不细说了，惟一要注意的是弓箭和带消音器的武器在射击后都不会让玩家显示在雷达上。为了战斗的平衡性，武器和技能的装备有技能点数限制，技能点就好比一些游戏中的负重概念，玩家装备的武器、配件、技能等加起来必须在这个点数限制之内。技能点的初始值是 8 点，当经验值得到 75、525、1650、3825、7500 时会各增加 1 点，最大值为 13 点。而且 7500 是经验值的上限，在此之后不会再解锁任何武器或技能。

部分技能的装备影响到一些任务的完成，具体关于技能的详细数据会在下表中列出。最后还要提一下的是，装备整理的位置还有一项叫做可购买的武器，这个位置是留给强力武器的，装备上去并不能直接用，而需要在游戏中花零件购买，如果你根本就不想浪费零件，可以把这一项空出来，把点数留给其他技能或枪械配件。

技能名称	消耗点数	所需经验值	技能作用
潜行训练1	2点	—	每次重生可获得一把弹簧刀。
潜行训练2	4点	700	蹲下移动时不会被敌人的聆听模式察觉，每次重生都拥有弹簧刀。
潜行训练3	5点	6325	不会被锁定，蹲下移动时不会被敌人的聆听模式察觉，且重生拥有弹簧刀。
工匠1	2点	—	制作速度增加75%。
工匠2	4点	700	制作速度增加75%，且每制作3个道具可获得一个礼物盒，装备礼物盒即可将它送给队友（按↑），队友会收到随机道具。
工匠3	5点	5250	制作速度增加75%，且每制作2个道具可获得一个礼物盒，给予队友后，队友可以获得随机道具。
炸弹专家1	1点	25	爆炸范围增加25%。
炸弹专家2	2点	2275	爆炸范围增加50%。
急救训练1	2点	25	使用急救箱的速度增加75%。
急救训练2	4点	1125	使用急救箱的速度增加75%，且可治疗受伤的队友，靠近受伤队友按×键治疗。
急救训练3	6点	4275	使用急救箱的速度增加75%，且可治疗受伤的队友，治疗时回复速度翻倍。
鹰眼1	2点	25	锁定持续时间延长3秒，瞄准敌人按下R3锁定。
鹰眼2	3点	375	锁定持续时间延长3秒，且被锁定的敌人会发光。
鹰眼3	4点	3400	锁定持续时间延长3秒，被锁定的敌人会发光，目标附近的敌人也会被锁定。
马拉松跑者1	1点	—	冲刺时间增加15%，冲刺后的恢复速度加快15%。
马拉松跑者2	3点	250	冲刺时间增加30%，冲刺后的恢复速度加快30%。
手枪自动缩放1	1点	—	用9mm或左轮手枪瞄准时会慢慢缩放。
手枪自动缩放2	2点	150	增加9mm或左轮手枪的缩放度。
医者1	1点	—	拯救倒下队友的速度增加30%，给予的体力增加20点。
医者2	3点	1375	拯救倒下队友的速度增加45%，给予的体力增加25点，并可多获得25%的零件。
医者3	4点	2625	拯救倒下队友的速度增加55%，给予的体力增加30点，并可多获得50%的零件。
尖耳朵1	2点	250	聆听模式的恢复速度增加10%，聆听模式的持续时间延长10%。
尖耳朵2	3点	3000	更快进入聆听模式，聆听模式恢复速度增加20%，聆听模式的持续时间延长20%。
神射手1	2点	—	精确瞄准的晃动减少25%，发射失准度减少20%。
神射手2	4点	900	精确瞄准的晃动减少37%，发射失准度减少35%，每次完成爆头射击可获得15点体力。
神射手3	5点	4750	精确瞄准的晃动减少50%，发射失准度减少65%，每次完成爆头射击可获得25点体力。
战略家1	2点	—	知道自己被锁定。
战略家2	4点	2275	知道自己被锁定，可在雷达上看到附近的敌人。
战略家3	5点	5775	知道自己被锁定，可在雷达上看到附近的敌人，可选择在队友附近重生，可提早几秒重生。
格斗家1	2点	150	制作改造武器的时间减半且攻击力增加。
格斗家2	3点	1950	制作改造武器的时间减半且攻击力增加，每次肉搏攻击可恢复10点体力。
收藏家1	3点	375	获得的零件数目增加10%。
收藏家2	5点	4275	获得的零件数目增加20%

事件与任务

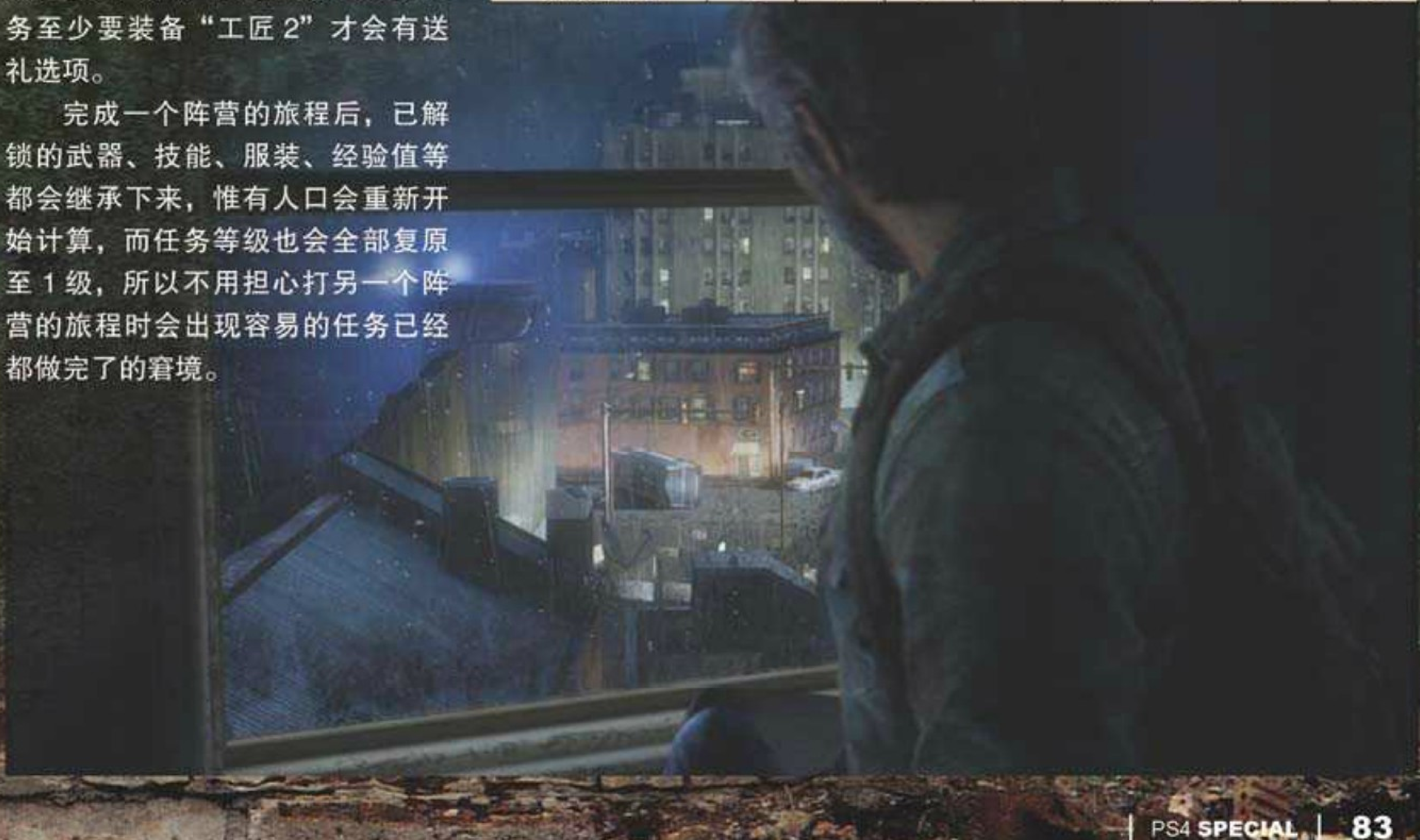
在玩家进行多人游戏的过程中，会发生一些随机的事件，这些事件分为七种：掠夺者袭击、人质挟持、发现友好幸存者、拯救同伴、疾病肆虐（两种）和敌对阵营的攻击。这些事件基本上会在12周过程的指定时间内发生，事件发生后玩家的阵营会受到一定程度的影响，比如人口减少、人口增加等。其中敌对阵营的攻击最为致命，如果没能应对好甚至有阵营人口全灭的可能！全灭的后果是前功尽弃，重新回到第一周第一天，那损失可就大了。

与事件相联系的是任务系统，事件发生时，玩家可以在任务列表中挑选一个任务来完成，限定时间为三天（也就是三场比赛），只要按要求完成任务就能扩大正面影响，控制负面影响。任务的数量比较多，每个任务都会划分不同的档次，以“发现友好生还者”事件发生时选择“击倒敌人”这个任务为例，玩家如果击倒敌人的数量达到基本标准，就会有一定数量的幸存者加入，之后超额完成任务还有两个档次，玩家在三场比赛中累计全部完成这些要求，就能获得额外的幸存者加入。

为了避免玩家只选择自己觉得容易或者顺手的任务，每个任务会有8个级别的数量要求，越往后要求越高，一旦全部完成，就只能选其他的任务。而且完成低级别的任务之后选择同一个任务时只能从更高级别开始，还是以“击倒敌人”为例，8级的要求是杀45人，平均一场杀15人！由于是4对4的比赛，这就非常非常困难了，因此还是要从更有把握的低级别任务着手，以保安全。需要特别注意的是，部分任务的完成需要装备相应等级的技能，比如治疗队友，需要装备“急救训练2”，之后在比赛中才会出现治疗队友的提示（拿上急救包靠近队友按×键），制造礼物道具的任务至少要装备“工匠2”才会有送礼选项。

完成一个阵营的旅程后，已解锁的武器、技能、服装、经验值等都会继承下来，惟有人口会重新开始计算，而任务等级也会全部复原至1级，所以不用担心打另一个阵营的旅程时会出现容易的任务已经都做完了的窘境。

任务名称	等级1	等级2	等级3	等级4	等级5	等级6	等级7	等级8
击倒敌人	3	6	9	15	20	25	35	45
处决	2	4	7	12	15	20	30	35
特殊处决	2	4	6	8	10	12	16	20
复苏	2	4	6	8	10	15	20	25
治疗队友	5	10	15	20	25	30	35	40
汽油弹处决	2	4	6	8	10	12	16	20
炸弹击倒	2	4	6	8	10	12	16	20
制造礼物道具	2	4	6	8	10	12	16	20
锁定敌人	7	14	21	28	35	42	48	56
肉搏战击倒	3	6	9	12	15	18	25	30
弹簧刀处决	1	2	3	5	7	9	12	15
9mm手枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
左轮手枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
短枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
猎枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
半自动步枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
3发点射来福枪击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
弓箭击倒	3	6	9	15	20	25	35	45
远距离击倒	2	4	6	8	10	16	20	24
头部射击击倒	2	4	6	8	10	12	16	20



商店与单次助力器

本作的购买系统比较简洁，商店只有在每场比赛的途中才有机会进入，找个安静的角落放下背包即可进入，或者重生的时候也行。在商店内买东西用的是零件，除了在补给箱里可以获得零件之外，完成特定的行动均可以取得相应数量的零件，详见下表。商店中出售的东西绝大部分是对枪械的各种强化，但只是本场比赛中有效。还可以给自己购买一套防弹衣和头盔，除了增加防御力之外，也不容易被致命攻击一下秒杀。如果在战斗中能合理利用这些强化，能够在战斗中占很大的便宜。在比赛中获得的零件，请放心大胆地使用，因为在比赛结束后，所有获得的零件（包括商店里花掉的）都会转换成补给品，有点儿不用白不用的意思。

获得零件对应表

行动	补给争夺	生存战
复苏同伴	100	100
治疗同伴	20	20
赠送礼物	100	100
处决	50	50
特殊处决	75	75
制作道具	15	15
锁定的敌人死亡	25	25
复仇	50	50
比赛胜利	1250	1250
比赛失败	750	200
赢一回合	—	425
输一回合	—	250
最后生还者	500	200
自杀	100	100
击倒敌人	100	100
远距离杀敌	30	30
杀敌助攻	50	50
爆头	30	30
汽油弹杀敌	25	25
炸弹杀敌	25	25
弹簧刀杀敌	75	75

单次助力器可以理解为一次性使用的强化道具，一场比赛只能用一个，仅对本场比赛有效果。其效果比较多样，例如初始弹药数翻倍、初始枪械强化、商店价格减价、获得零件数量增加等等。单次助力器无法直接购买，获得方法有两种，一是扩大本阵营的人口数量，另一个是完成任务。每次在比赛开始前选择装备的时候可以选择是否使用单次助力器，例如在需要完成任务的场合，可以适当使用助力道具。

聆听与冲刺

习惯了故事模式生还者以上难度对聆听模式的“屏蔽”，刚转到网战的时候还真有点想不起聆听模式来，其实聆听在多人模式中十分重要，只是在网战模式中聆听的有效范围并不大。由于枪械、道具性能以及场景构造的关系，在与敌人近距离接触前，如果能够提前了解敌人所处的大概位置以及脸朝哪个方向，就占有一定的优势。聆听模式开启后只能维持一段时间，之后效果会消失，经冷却时间后才能再次使用，技能“尖耳朵”可以强化聆听能力。聆听模式只能“探测”出正在移动的敌人，如果有人躲着不动是“听”不出来的。

故事模式按着L1键的奔跑在网战中改为了冲刺，同样只能维持数秒，同样有冷却时间，技能“马拉松跑者”可对冲刺能力进化强化。相较之下，冲刺的实用度很高，比如你比对手先两秒跑到补给点或是有利地形处，就会占据主动。只是要注意，冲刺时会把自己暴露在雷达上，如果对方有狙击能力强的队员，那自己很可能变成活动靶。

濒死、处决、复苏

网战中除了被汽油弹或喷火器烧死的情况外，被其他种类的攻击将体力减至0时并不会马上死亡，而是进入濒死状态，这个状态不能攻击，只能在地上缓慢爬行，如果再次被对手攻击就会真正死亡。

将濒死状态的对手打死的行动称之为处决，会有额外加分。濒死状态一般可以承受两次中等威力的攻击或一次大威力攻击，比如左轮枪要打两枪，猎枪一枪就解决了。接近濒死的敌人会有三角键的QTE提示，进行特殊处决。特殊处决的动作残忍解气，动作会根据玩家手中的武器不同而变化，特殊处决有额外加分，但更多的是羞辱对手的成分，只是处决动作很长，而且过程中并不无敌，也不能取消，要是被人偷袭就得不偿失了。

复苏是指玩家在濒死状态时，同伴在身边按住三角键解救，只要把复苏槽蓄满，濒死的玩家就可以复活，多个同伴一起解救时，复苏速度也会加快。复苏同伴会有额外加分，但是如果中途受到攻击就会被打断，要特别小心附近是否有对手埋伏。

道具制作

故事模式中的道具制作在多人模式中依旧沿用，素材种类、组合规则都是一样的。游戏的每张地图都有几个固定的补给点，补给点的盒子里能搜出一些素材，而且人人有份。每个人打开盒子之后道具都是单独的，不会被别人给抢走，相对公平，每隔一段时间，箱子会刷新。有时玩家甚至能从盒子里直接开出合成完毕的汽油弹或者炸弹，不过这个一般都是在处于劣势的情况下才有可能会得到，比如自己成为“最后生还者”（全队最后一个幸存者）。制作出的道具在比赛中的常有左右战局的效果，只是用法上和故事模式会有所不同。

· 汽油弹

算是最霸道的合成道具了，因为被汽油弹扔中基本上是直接秒杀，连濒死状态都不会进入。只有身上有防弹衣时才有可能免于一死，但防弹衣被破坏是肯定的。汽油弹不会烧到同伴，但是会把自己烧死，在与敌人距离非常近时使用有可能同归于尽。

· 炸弹

炸弹的威力也可以直接将敌人炸成濒死状态，但用法和单机模式不太一样，扔出去后过两秒就会直接爆炸，与一般的手榴弹的效果相同；直接按R2键会原地设置炸弹，效果和地雷相似，敌人接近时会自动爆炸，自己和同伴接近时没有影响。扔出和设置的炸弹都不能回收。

· 烟雾弹

烟雾弹基本上不具备攻击力，但是可以把濒死的敌人炸死。一般的敌人在爆炸范围内会被呛到，有两三秒完全动不了，此时如果玩家手中有弹簧刀是可以直接冲上去将其秒杀的。（这也是网战中弹簧刀最常用的方法，因为游戏是第三人称的，身后可见，能暗杀对手机会非常少）但因为对手硬直时间并不算

长，所以距离太远的话不容易成功。烟雾内的能见度非常差，不仅对敌人有影响，对自己和同伴也有负面影响，所以烟雾弹就实用性而言，和单机模式一样不算太高。

·强化肉搏武器

由于弹簧刀在网战中的实用度有所下降，制作素材用于强化肉搏武器就变成了最好的选择。因为肉搏武器强化后是无视对方血量以及是否穿有防弹衣，一下直接打成濒死状态，十分霸道。而且判定也比想像中的大，有时隔开对手两个身位，一下抡过去，对手就像被吸过来了一样，应声倒地。在近距离的战斗中，有强化肉搏武器的一方太占优势了。

模式介绍

补给争夺

游戏和取得白金奖杯相关的主要有两种网战模式，“补给争夺”相当于一般对抗游戏中基本的“死亡竞赛”，猎人和火萤两个阵营打 4 对 4 的组队战，死亡的玩家在几秒或十几秒后可以持续复活，直到小队的重生点数被消耗完毕，就会进入突然死亡。重生点数消耗完毕的小队再有队员死亡的话将无法复活，只能观战，活到最后的小队获胜。如果玩家刚好处在任务阶段，建议选择这个模式，因为求生战模式不能复活，由于大家每局都只有一次生命，因此各方面任务数据的完成都会受到限制，所以通常情况下还是进行补给争夺来完成任务更划算。

求生战

这个模式是被划分成多个回合的生存战，还是猎人与火萤的 4 对 4，但被杀死的玩家不能马上复活，需要等这一小局打完，活到最后的一方赢得这一小局的胜利。下一局开始后，所有已经挂掉的成员复活，相当于新一轮的生存战开始了，率先赢四局的小队获胜。两个模式都有时间限制，时间到时按生存人数的多少来论胜负，也可能出现平局的情况。总体来说，求生战每一场的耗时要多于补给争夺。

网战技巧

由于是重制版，所以很多玩家已经对游戏的网战部分了如指掌。如果你是初次接触本作的网战的话，那么意味着你要和很多老手同台竞争。网战的地形不算太复杂，打上几十场就很熟悉了，和地形、系统、规则都不熟悉的新手相比，自然占尽优势，新手一场打下来七八次死亡、杀人数 0 也实属正常，还可能遭到队友的责备甚至谩骂，挫败感可想而知。但只要不放弃，慢慢摸索总结，在艰难地获得第一场胜利之后，一切都可能柳暗花明，真正体验到网战的乐趣所在。万事开头难，推荐各位新兵先读一下以下的网战技巧，提前有个心理准备，这样的话应该能够少走不少弯路。

·如果觉得搜人比较慢，可以换个时间点再打，比如说上午，老外和我们有时差，高峰时间段和我们相反。不过现在白天时搜到的人基本都是蹲点打法，晚上搜的话情况会好些。

·搜索多人游戏的时候，可选择“没有军团”的比赛，这样才能减少进入“开黑店”的可能。

·开场时与敌人之间一般离得比较远，迅速飞奔过去打开最近的两个补给盒拿素材，一般来说开两个就够合成道具了。

·零件不要省，能花就花。优先购买防弹衣，可大大提升生存率。防弹衣不仅能抵挡一次爆头攻击，中了炸弹和汽油弹也有机会只是受点儿伤，相当于比别人多一条命，非常实用。

·不要走地图中央，绝对九死一生，从两侧推进安全系数高很多。

·尽量和队友一起行动，方便相互救助。如果落单，一旦遭遇两三个一组的敌人，还是走为上策，硬拼无异无自杀。因为除了汽油弹之外，其他攻击都只能把敌人击倒不能直接弄死，因此一人行动很难占到便宜。

·队友倒下不要急着救，确认附近没有敌人才能上去救，救助途中有敌人出现马上停止救援，立刻躲避还击。

·自己倒下之后赶紧往掩体后面爬，还要爬到那种尽量离敌人远，而且救援相对安全的位置，这样才能提升队友过来救你的几率。

·把敌人击倒后，不要忙着上前处决，因为敌人一般都是成群出现的，最好是用枪把倒地的敌人点射杀死，除非是非常有把握的时候。

·如果手里有炸弹或汽油弹，可以埋伏在濒死的敌人附近，等对方有人来救时扔一个过去，往往可以一石二鸟。

·警惕中间区域的补给盒，这些盒子附近可能有敌人悄悄蹲在附近，你过去捡就会被打，不确定的时候可以虚晃一下，让沉不住气的敌人开枪。

·在开战一分钟以上后就要警惕所有的补给盒附近、路口转角、门窗后面、楼梯旁边等容易产生视觉死角的地方有没有敌人安放的炸弹，从实战经验来看还是非常容易中招的。发现敌人安的炸弹就在较远距离开枪打爆。我方放置炸弹时，也是以这些地方为主，才能奏效。

·扔汽油弹的时候出手要快，扔了就跑，在对方相互看到的情况下，瞄准时间过长造成的后果就是眼睁睁看着对方的汽油弹落到自己身上。

·不要乱扔烟雾弹，因为浓烟对双方的影响是相互的，通常不会对我方有利。但是有一种用法是用烟雾弹先把敌人呛一下，然后马上扔出炸弹或汽油弹，由于敌人处于硬直状态，无法逃脱。

·一旦捡到肉搏武器，能强化的一定要强化，对于那些水平一般的敌人，可以冲刺过去直接一下放倒，因为给对手的反应时间很短。

·如果对方也背着强化的肉搏武器那就要长个心眼，因为如果你的网速不理想，很可能出现先出手但还是被对方击倒的情况。

·对手手中有大威力武器，包括强化的肉搏武器时，远远地可以看到反光一闪，此时就不要太激进，因为很可能被对方一下放倒。

·队友和多名敌人集中交火的时候，如果出现相持状态，可以考虑从另一侧绕过去打敌人后背。

·玩家使用装备上消声器的武器或是弓箭时，即使开枪自己的位置也不会被显示在雷达上，合理利用这一点。

·不能过分依赖聆听模式，因为你不动的时候别人有可能也没动。

·会导致人口全灭的任务在 12 周里一共会发生 5 次，把简单的任务留给这几个重要时刻吧，例如击倒敌人、处决敌人、治疗队友、制作礼物道具等。

·接下任务之后，要检查自己的技能是不是装备对了，千万不要忘记。如果选择了治疗队友的任务却忘记带上急救训练 2，那简直就是欲哭无泪。

·全灭任务至少要完成第一阶

段的要求，选任务时千万别选错了，选了自己不擅长的就麻烦大了。万一到了第三场比赛还没能完成第一阶段的任务，只能用拔网线的办法。这样天数不会经过，你可以继续刷。当然，这只是应急措施，不推荐使用。

最速旅程心得

由于完成一个阵营的旅程需要打 84 场比赛，以每场 15 分钟计算，那么至少需要 21 个小时！其中还不算搜人的时间，以正常方法完成两个阵营的旅程，应该不会少于 45 小时。如果玩家本身的游戏时间不是很多，又不想放过如此神作的白金奖杯，那么还是可以利用一些方法来明显缩短游戏时间的，控制在 30 小时之内没有问题。只是使用这种方法会损失一定的游戏乐趣，同时对于队友来说也不太厚道，请玩家根据实际情况自行选择。

（1）在赢一场生存战模式之后，全程都打补给争夺，因为补给争夺的平均耗时远低于生存战，做任务也相对容易。

（2）不要在意人口数量，最好能经常控制在 50 人以下，人少好养活。而且奖杯也只要求 40 人，这个数值要求非常低，一两周就可以达成。

（3）除此是人口全灭的任务，其他任务完成情况也都不用去管，无非是影响人口数量和助力器的取得，不会左右大局。

（4）最关键的省时方法就是第一场退一场，在正常打完一场比赛后，下一场比赛开始一会儿就主动退出，这样一来游戏中的时间还是会经过一天，相当于可以少打一场。不过负面效果是这一场比赛获得的补给品是 0，一下子会造成约三分之一的人口饥饿，三分之一的人口生病，这就需要玩家在下一场比赛中有过得去的表现，把局面扭转过来。

（5）水平够高的同学甚至可以打一场退两场，那 10 小时之内完成一个旅程也是有可能的。

这个方法说起来容易，但实际上是存在风险的，并不适合玩家在一开始就马上使用，因为新手玩家的经验和水平还不过硬，解锁的武器技能也少，很难保证在退一场之后能有上佳表现，让小队摆脱饥饿和生病状态，要是玩儿脱了导致全灭可就太糟糕了。至少也应该在熟悉了系统且有了一些实战经验之后再采用这种省时方法。接下来推荐一种比较省心的战术，可以让玩家即便战斗水平一般，无法大量杀敌，也能确保每场的得分不低，刚好可以和打一退一的省时方法结合，而且游戏乐趣方面也还可以，并不无聊，那就是送礼战术。

送礼战术

所谓送礼战术是以制作道具，生成礼物，再将礼物送给队员为核心的战术，需要的技能有“工匠”、“马拉松跑者”和“收藏家”，工匠至少要装 2 级，到 3 级能发挥最大效用。另外两个技能视玩家技能点数进行分配。由于没有多余的点数花在武器方面，所以武器只装备不耗点数但平衡性较高的左轮手枪。分析一下这个战术的特点：

（1）工匠 2 每制作三个道具会额外多出一个礼盒，工匠 3 每制作两个道具多一个礼盒，手持礼盒在同伴附近按十字键↑就能把礼物送给同伴，礼物为一个随机道具，同时会得到 100 个零件的加分，和杀一个敌人的得分相同。注意，礼盒最多同时携带三个，基本上一有就马上送。只有制作足够数量的道具，送更多的礼物，才能获得更多分数。因此，制作道具的大原则是能做什么就叫什么，素材消耗多的尽量不做。

（2）装备马拉松跑者是让玩家在移动速度方面占据优势，可以满场飞奔去开补给盒，增加制作道具的机会，同时在手里有礼盒的时候也能尽快跑到同伴身边送礼。这种打法会把自己变成强力支援型角色，送出的礼物如果是炸弹或者汽油弹，会大大增加同伴的战力。就算是医药箱，有时也能雪中送碳。

（3）收藏家 1 的效果是增加 10% 的零件获得数量，到收藏家 2 就变成了 20%，我们计算一下，做两个道具有 30 个零件的加分，送一个礼有 100 点，20% 加成就变成了 156 个零件。基本上只要送两次礼外加杀一个敌人，就能买得起一件防弹衣了。送礼打法通常能让玩家在一场比赛中买上好几次防弹衣，有防弹衣加护，生存率会明显提高，与对手单挑时也经常能活下来，这样一来得分和杀敌机会更多，更容易进入良性循环。

（4）虽说手里只有一把左轮手枪，但就威力和稳定性来说还是可以的，配合制作出的道具和冲刺、零件加成方面的优势，打起来也未必会吃亏。在有富余的零件时可以购买手枪升级或增加些弹药。重点场次的战斗也可以用单次助力器把手枪先升上一级。

（5）由于送礼战术的灵活性高，打熟了之后，一场比赛下来送出十个以上的礼物都有可能，所以把“制造礼物道具”当成应对全灭任务的主要手段是比较合适的，这样一来全灭压力也会小很多。

奖杯攻略

奖杯总数	50	铜杯	22	银杯	18	金杯	9	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	60小时左右
在线奖杯	4（白金所需）
最少通关次数	单机2－3次，多人2次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无（目前没有发现PS3版出现过的不跳杯BUG）
其他需要	无

本作包含了PS3版所有内容的奖杯，总共分为五个部分。玩家按照上述攻略完成绝地模式后能将其他难度奖杯同时解锁，不过完成度是分开计算的。游戏奖杯的难度不算低，主要是因为有了难度相关的限制，好在绝地难度并没有计算在白金奖杯的获得条件内，不然又要进一步加大游戏的白金困难程度。本作在奖杯的设置上与大部分游戏背道而驰，除了通关奖杯外根本看不到任何流程奖杯，所以如果没有可以完成收集等相关要素的话，通关一次只能获得一到两个奖杯。单机部分的奖杯即使利用难度BUG也至少要通关两次才能获得，其中最为耗时的就是全武器升满级的奖杯。网战部分有两个阵营通关奖杯，想要全部获得也得将近三十小时，好在网战部分难度不如单机，只不过需要花时间取得。

白金路线

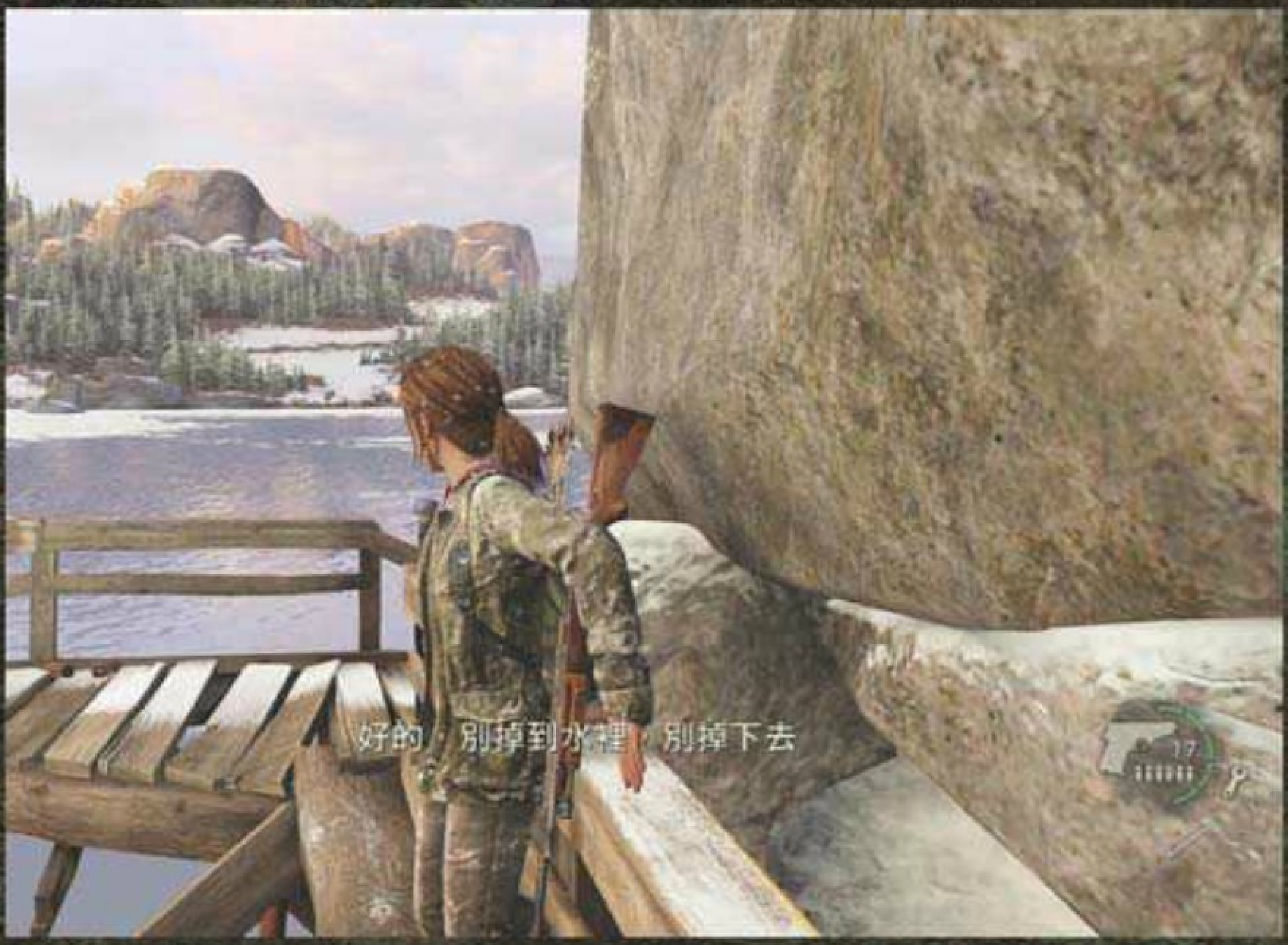
本作在白金方法上与之前PS3版相同，难度BUG以及无限弹簧刀大法也都良心地保留下来。由于单人和网战部分是完全分离的两个模式，所以完成时没有固定的顺序。当然如果没有打过之前PS3版的玩家还是建议先从单机部分玩起，毕竟在欣赏本作优秀的剧情之余可以熟悉游戏的战斗等操作，避免进入网战部分被碾压，但从目前网战内的战况来看，越来越多的玩家选择蹲点外加狙击枪和弓箭等的保守打法，这也使得网战的乐趣有所降低。不过如果目标只是完成网战部分奖杯的话，其实这些和我们关系都不大，下面为玩家们规划出比较合理的白金路线供各位参考：

1. 首先选择简单难度通关，利用收集攻略将全部要素集齐。一周目进行收集的好处有两个，第一就是由于游戏难度较低，玩家可以将对付敌人的精力分出来留给收集。第二就是在完成收集的过程中能够顺手拿到升级工具，帮助乔尔更好地进行战斗。收集虽然会降低游戏的流畅度，但为了之后的白金之路你会发现这一切都是值得的。

2. 生存者＋难度通关，如果想进行绝地难度模式的话可以直接跳过生存者难度。利用难度BUG直接二周目开启生存者＋，继承了一周目简单难度的角色能力和武器等级等要素后能够令难度降低不少。一周目如果漏了某些收集可以在这次通关过程中补齐。如果是以绝地难度完成的话，所有难度相关的奖杯都会获得，只考虑白金的话通关生存者＋即可。

3. 继续选择简单＋难度进行游戏，因为按照上面两种方法进行游戏前两周目通关的话。那么“不管怎样都撑过来了”和“情况紧急”这两个奖杯，由于补给不够是无法取得的，所以要通过三周目继续完成升级相关奖杯。而且对升级武器这个奖杯的取得方式上有个小窍门，由于本作的武器是要完成相应的章节之后才能开启，所以在前两次通关过程中如果没有特别要求，那么尽量先升级游戏中后期才能出现的武器，比如喷火器和强力手枪这些，这样在进行三周目的时候能少打一些章节。

4. 单机部分完成后进入多人模式，虽然是网战部分，但同样存在通关的概念。具体可以参考网战部分的攻略，由于网战部分必须要完成两次通关才能拿到奖杯，所以本作要想获得白金，60小时左右的游戏时间是比较正常的。



最后生还者部分

不能平白浪费（白金）

取得条件： 取得除此之外的所有奖杯。

寻找光明（银杯）

取得条件： 找到所有火萤坠饰（收集内容）。

奖杯说明： 类似项链吊坠的物品，大多数情况会挂在树干或者路灯上，要用枪打落地面后再进行收集。

排除万难，死里逃生（铜杯）

取得条件： 找收集所有漫画（收集内容）。

东西就摆在那里（银杯）

取得条件： 找到所有遗留物（收集内容）。

奖杯说明： 数量最多的收集品，种类也是丰富多样。小到死者留下的遗书，大到墙上的海报和地图都属于遗留物的范畴。

我拿到这个了（铜杯）

取得条件： 找到所有训练手册（收集内容）。

奖杯说明： 训练手册能够提升乔尔的能力，减轻玩家在战斗过程中的负担。

搜刮者（金杯）

取得条件： 找到所有收藏品（收集内容）。

奖杯说明： 收藏品的内容包括遗留物、对话、训练手册、漫画、笑话、工具等级、火萤垂饰、密室。部分物品和对话错过后只能在下一周目查缺补漏，所以完成的过程中最好严格按照流程攻略中的收集路线进行，避免增添不必要的麻烦。

做好准备（铜杯）

取得条件： 制作所有道具。

奖杯说明： 将列表中所有能合成的物品合成一次就能拿到奖杯。

开锁专家（铜杯）

取得条件： 打开所有需要弹簧刀打开的门。

奖杯说明： 密室的门需要利用弹簧刀才能打开，这个过程会消耗一把弹簧刀，不过密室里面的补给品也是非常丰厚的。

不管怎样都撑过来了（银杯）

取得条件： 用维他命完全强化乔尔。

奖杯说明： 一周目就能够强化乔尔大部分的能力，其实从整个通关过程来看，体力值可以放到较后面再进行强化，正常情况下二周目下拿到的维他命就能完全强化乔尔了。

紧急情况
金杯

取得条件： 完全强化所有武器。

奖杯说明： 单机部分耗时最长的奖杯，流程中的零件数过少是最大的问题。即使玩家前两周目都是用简单难度通关，能够拿到的零件数量也很难将全部武器升满，基本在第三次通关过程中就能取得该奖杯。

我想多聊一下
银杯

取得条件： 进行全部非强制对话（收集内容）。

奖杯说明： 最容易错过的收集要素，看见对话的提示后马上按下△键触发。

笑话说完
金杯

取得条件： 熬过艾莉的全部笑话（收集内容）。

奖杯说明： 充满乐趣的奖杯，注意在听艾莉讲笑话的过程中不要随便移动，等她完全说完后再前进。

不论如何–简单
铜杯

取得条件： 以简单难度完成游戏。

奖杯说明： 尽量在一周目时选择简单难度通关。

不论如何–普通
铜杯

取得条件： 以普通难度完成游戏。

不论如何–困难
银杯

取得条件： 以困难难度完成游戏。

不论如何–生还者
金杯

取得条件： 以生还者难度完成游戏。

最后生还者–简单+
银杯

取得条件： 以简单+难度完成游戏。

奖杯说明： “+”号实际上就代表了游戏的二周目甚至多周目，能够继承之前通关获得的全部要素。

最后生还者–普通+
银杯

取得条件： 以普通+难度完成游戏。

最后生还者–困难+
银杯

取得条件： 以困难+难度完成游戏。

最后生还者–生还者+
金杯

取得条件： 以生还者+难度完成游戏。

基本技巧
铜杯

取得条件： 在寻找比赛中赢得一场补给争夺和求生战的胜利。

人口增长
铜杯

取得条件： 在派别战中将阵营扩大到40人。

火萤
金杯

取得条件： 完成火萤旅程。

猎人
金杯

取得条件： 完成猎人旅程。

遗弃(Left Behind)

别走–简单
铜杯

取得条件： 以简单难度完成Left Behind。

别走–普通
铜杯

取得条件： 以普通难度完成Left Behind。

别走–困难
铜杯

取得条件： 以困难难度完成Left Behind。

别走–生还者
银杯

取得条件： 以生还者难度完成Left Behind。

最好的朋友
铜杯

取得条件： 找出所有Left Behind的选择性对话。

搜刮一空
铜杯

取得条件： 找到所有Left Behind的收藏品。

人无完人
铜杯

取得条件： 游玩Jak X Combat Racing。

超高手
铜杯

取得条件： 在水枪战中获胜。

刀锋天使
铜杯

取得条件： 以毫发无伤的状态打败黑牙。

丢砖头高手
铜杯

取得条件： 在丢砖头竞赛中获胜。

收复之地

码头
银杯

取得条件： 在码头完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

收复失地的补给争夺者
铜杯

取得条件： 在码头、议会、水塔或煤矿完成一场补给争夺的比赛。

议会
银杯

取得条件： 在议会完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

收复失地的求生者
铜杯

取得条件： 在码头、议会、水塔或煤矿完成一场求生战。

煤矿
银杯

取得条件： 在煤矿完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

收复失地的盘问者
铜杯

取得条件： 在码头、议会、水塔或煤矿完成一场盘问的比赛。

水塔
银杯

取得条件： 在水塔完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

荒废之地

书店
银杯

取得条件： 在书店完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

郊区
银杯

取得条件： 在郊区完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

公车站
银杯

取得条件： 在公车站完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

被遗弃的补给争夺者
铜杯

取得条件： 在书店、家乡、郊区或公车站完成一场补给争夺的比赛。

家乡
银杯

取得条件： 在家乡完成一场比赛并最少取得五次击倒或处决。

被遗弃的生还者
铜杯

取得条件： 在书店、家乡、郊区或公车站完成一场求生战。

被遗弃的盘问者

铜杯

取得条件：在书店、家乡、郊区或公车站完成一场盘问的比赛。

绝地模式

完成绝地模式

金杯

取得条件：完成绝地模式。

完成绝地模式+

金杯

取得条件：完成绝地模式+。

奖牌系统

本作的奖牌系统和“《未知海域》系列”类似，玩家完成不同的条件后能够获得相应的奖牌，同时可以得到一定数量的金钱。这些钱可以用来买角色的衣服等要素，换装无疑是最能吸引玩家进行奖牌搜集的动力。换装过程只能在流程中完成，而且换衣服后游戏会自动退回里目前流程最近的存盘点。所以换装的最好时间就是每次刚进入游戏的时候，想要进行换装首要条件就是通关一次，而且大部分服装都有通关难度的硬性要求，所以想要观赏全部的私服秀，完成高难度的流程是必不可少的。

奖牌列表

奖牌	取得条件	金钱	对应奖杯
坠落的火萤	找到1个火萤垂饰	100	–
火萤小队	找到10个火萤垂饰	100	–
火萤民兵	找到20个火萤垂饰	100	–
寻找光明	找到所有火萤垂饰	250	银杯
丹尼拉史达	收集3本漫画	100	–
原始星芒的粉丝	收集7本漫画	100	–
排除万难，死里逃生	收集所有漫画	250	铜杯
收藏家	找到1个遗留物	100	–
怀旧	找到10个遗留物	100	–
搜遍每个角落	找到30个遗留物	100	–
东西就摆在那边	找到所有遗留物	250	银杯
自救	找到1本训练手册	100	–
读物	找到6本训练手册	100	–
我拿到这个了	找到所有训练手册	250	铜杯
搜刮者	找到所有收藏品	500	金杯
肉搏师傅	制作30个强化的肉搏武器	100	–
弹簧刀师傅	制作30把弹簧刀	100	–
急救箱师傅	制作30个急救箱	100	–
汽油弹师傅	制作30个汽油弹	100	–
铁钉炸弹师傅	制作30个铁钉炸弹	100	–
烟雾弹释放	制作30个烟雾弹	100	–
做好准备	制作所有种类的道具	100	铜杯
密室	用弹簧刀打开1道密室的门	100	–
破门而入	用弹簧刀打开5道密室的门	100	–
开锁专家	用弹簧刀打开所有密室的门	250	铜杯
补充维他命	强化一项技能	100	–
提升能力	完整强化一项技能	100	–
不管怎样都撑过来了	用维他命完全强化乔尔	250	银杯
情况紧急	完全强化所有武器	500	金杯
看招，混蛋！	使用砖头或瓶子打中10个敌人	100	–
小心！	使用砖头或瓶子打中30个敌人	100	–
贴身迎击	使用肉搏武器杀死50个敌人	100	–
不择手段	受用肉搏武器连续杀死5个敌人	100	–
汽油弹大师	使用汽油弹杀死50个敌人	100	–
汽油弹专家	使用一个汽油弹同时杀死3个敌人	250	–
炸弹大师	使用钉子炸弹杀死50个敌人	100	–
炸弹专家	使用一颗钉子炸弹同时杀死三个敌人	250	–
随手武器大师	使用强化的肉搏武器杀死50个敌人	100	–
随手武器专家	使用强化的肉搏武器连续杀死3个敌人	100	–
快速解决	使用弹簧刀杀死50个敌人	100	–
烟雾弹大师	杀死30个在烟雾中的敌人	100	–
赤手空拳	勒死20个敌人	100	–
更了解你	进行1段非强制的对话	100	–
闲聊	进行10段非强制的对话	100	–
联络感情	进行20段非强制的对话	100	–
我想多聊一下	进行全部非强制的对话	250	银杯
不是故意要搞笑	听完艾莉的一个笑话	100	–
不是故意要搞笑：第二集	听完艾莉的两个笑话	250	–
笑话说完	听完艾莉的全部笑话	500	金杯
放他下来	挟持敌人当肉盾时杀死10个敌人	100	–
挡箭牌	挟持同一个敌人当肉盾时杀死3个敌人	250	–
手稳心不慌	使用弓箭从30米外杀死敌人	250	–
弓箭专家	在隐秘状态下使用弓箭连续杀死5个敌人	250	–
来福枪大师	使用猎枪射击头部杀死30个敌人	250	–
喷火器专家	使用喷火器的一次喷射杀死5个敌人	250	–
霰弹枪专家	使用霰弹枪一次射杀3个敌人	250	–
不论如何–简单	以“简单”难度完成游戏	250	铜杯
不论如何–普通	以“普通”难度完成游戏	250	银杯
不论如何–困难	以“困难”难度完成游戏	500	银杯
不论如何–生还者	以“生还者”难度完成游戏	500	金杯
最后生还者–简单+	以“简单+”完成游戏	250	银杯
最后生还者–普通+	以“普通+”完成游戏	250	银杯
最后生还者–困难+	以“困难+”完成游戏	500	银杯
最后生还者–生还者+	以“生还者+”完成游戏	500	金杯
近身战	近距离杀死1个巨无霸	100	–
猎人反成猎物	从背后用潜行暗杀一个潜行者	100	–
个人空间	用弹簧刀杀死25个抓住你的循声者	100	–
基本技巧	在搜索的比赛中胜出一场补给争夺和求生战	–	铜杯
人口增长	在派别战斗中将阵营扩大到40人	–	铜杯
火萤	完成火萤旅程	–	金杯
猎人	完成猎人旅程	–	金杯

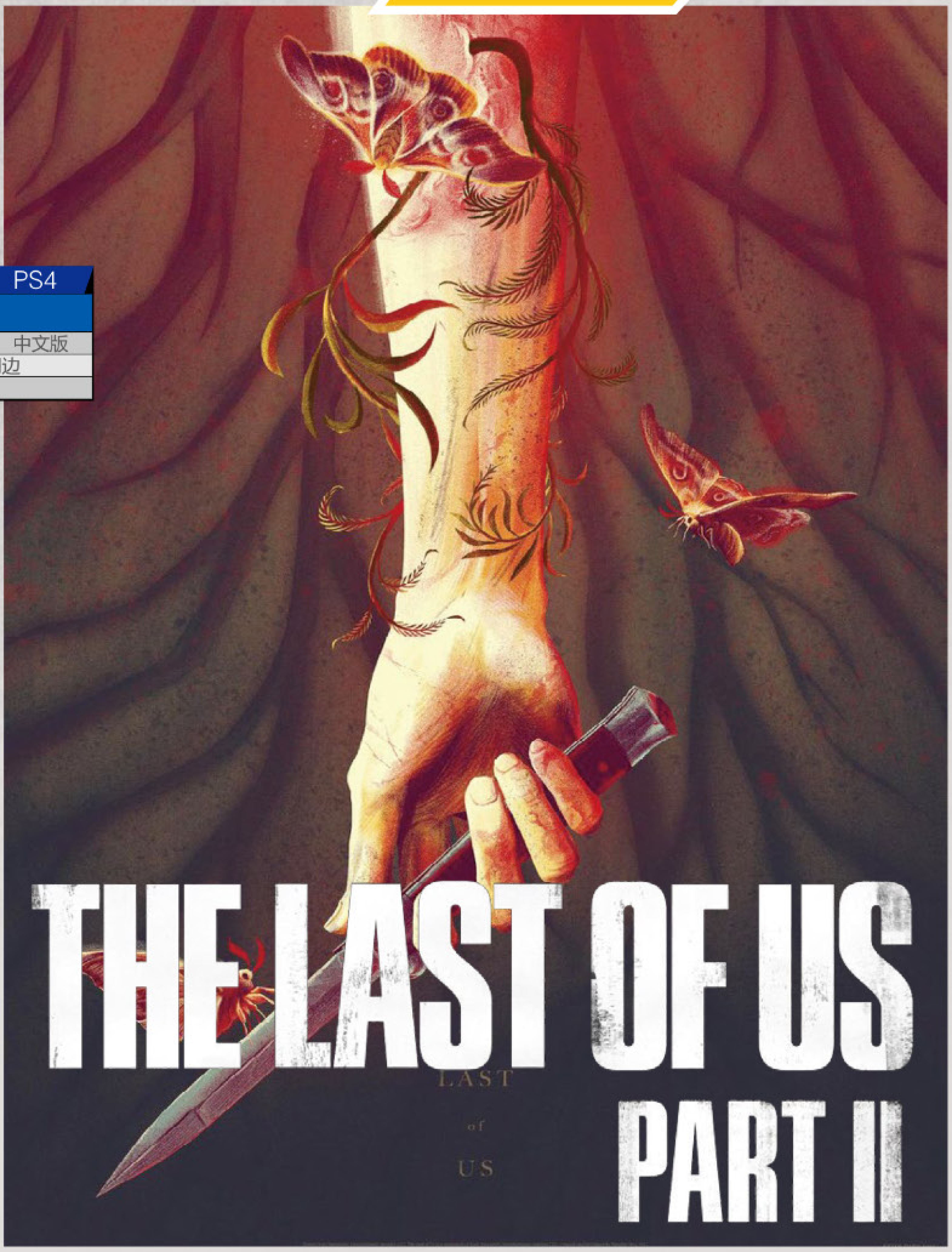
服饰列表

衣服	价格	需要完成难度
乔尔–褐色衬衫	250	任意
乔尔–短袖丹宁衬衫	250	任意
乔尔–长袖丹宁衬衫	500	普通
乔尔–灰色汗衫	250	普通
乔尔–金色格子衬衫	500	困难
乔尔–红色格子衬衫	500	困难
乔尔–紫色格子衬衫	1000	生还者
乔尔–露营背包	500	普通
乔尔–军队背包	1000	困难
艾莉–Naughty Dog上衣2	500	任意
艾莉–Naughty Dog上衣3	500	普通
艾莉–杰克与达斯特上衣	500	普通
艾莉–连帽外套	500	困难
艾莉–跳伞装	1000	生还者
艾莉–红色格子上衣	250	任意
艾莉–刀锋天使	500	困难
艾莉–达斯特背包	1000	生还者
艾莉–庞克背包	500	普通
艾莉–杰克护目镜	600	困难

作为 PSX 公布游戏阵容中的重中之重，《最后生还者2》的公布震惊了几乎所有主机玩家。在公布的预告片中，玩家能看到前作那些熟悉的要素和角色。本作的故事依然是围绕着艾莉和乔尔展开。那么下面就让我们来看看本作目前公布的情报到底有哪些吧。

文 三日月　美编 心の永恒

最后生还者 2		PS4 SIE
The Last of Us Part II		动作冒险 / 中文版
发售日未定	人数未定	无对应周边
售价未定		



▲火萤应该依然会在本作中扮演着重要角色。

▲细心的玩家应该会发现艾莉旁边的窗台和上一作标题画面的窗台很相似。

乔尔和艾莉？不，是艾莉和乔尔。

关于本作的情报很少，就连制作人 Neil Druckmann 自己也在 PS Blog 上说了，本作现在还处于开发的初级阶段，很多关于本作的信息和情报都暂时不能公布。但即便如此，本作依然有几点是已经被确认的了。

第一点也是最重要的一点是，本作的故事发生在《最后生还者》的五年后，此时的艾莉已经 19 岁。本作中玩家操作的角色也不再是乔尔，而是艾莉。而和第一部的主题“爱”不同，本作的主题则会是“恨”。

▲艾莉除了长大了一些外，和前作相比右手还多了一个纹身。

另外虽然本作的游戏标题后为“Part II”（第二幕），但取这个标题的原因是因为本作的故事延续一代，从本质上来讲，本作就是《最后生还者》的正统续作。

© 2007–2015 Sony Interactive Entertainment America LLC.